# DOKAN

Nº 27
795 ptas
4,78 €

**ESTE MES :**

- Candidate for Goddess
- Utena the Movie
- Taiho Shichauzo
- Master Keaton
- Ruroni Kenshin
- Shin Getter Robot
- Candy Candy
- Brain Powered
- Y más...



Ruroni Kenshin, Los Ovas

Para usar el CD-ROM se requiere Windows 95 ó superior ©

# Tenku no Escaflowne
## The Movie

¡¡CD-ROM manga de regalo!!



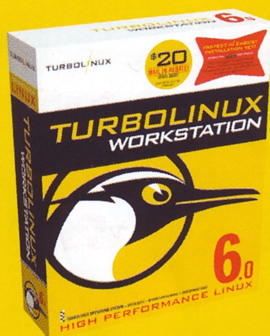


# TURBOLINUX

# EL LÍDER LINUX DE ALTO RENDIMIENTO

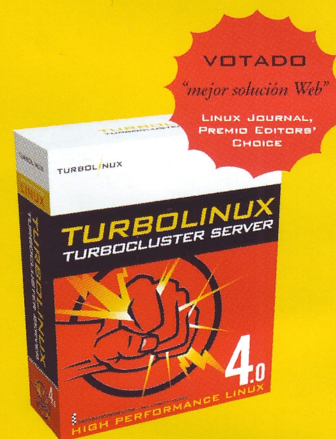
"Si hablamos de ofrecer servicios con Linux, TurboLinux es sinónimo de empresa... sin lugar a dudas, aporta una solución completa a todas las necesidades."
INTERNETWEEK

"TurboLinux ofrece uno de los mejores soportes del mercado... TurboLinux es un perfecto ejemplo de un producto de calidad real, que es uno de los motivos por los que lo valoramos tanto."
LINUX MAGAZINE, FEBRERO DE 2000










**TURBOLINUX WORKSTATION 6.0**
- ¡Instalación Linux más rapida!
- 600+ aplicaciones Linux
- System Commander Deluxe, Netscape, StarOffice
- Incluye VMWare
- Herramientas de desarrollo

**TURBOLINUX SERVER 6.0**
- ¡Servidor Linux más seguro!
- Correo preconfigurado, DNS, FTP, Web, Internet, Intranet, Instalaciones personalizadas
- Incluye BRU Commercial Edition Backup Software por valor de $199

**TURBOCLUSTER SERVER 4.0**
- Soporte para más de 25 nodos en clúster
- Equilibrado dinámico de la carga
- Soporte para nodos en clúster para Linux Windows NT y Solaris
- Administración en formato Web, consola de texto o con interfaz gráfica




ARES MULTIMEDIA
AVDA. MARE DE DÉU DE MONSERRAT, 2
08970 SANT JOAN DESPÍ (BCN)
T: 93 480 89 30
F: 93 477 22 84

TURBOLINUX

TURBOLINUX EUROPA
SPALDINGSTR. 188
D-20097 HAMBURGO
T: +49 (0)40-27143-0
F: +49 (0)40-27143-143
*http://www.turbolinux.com*

Puede adquirir los productos de TurboLinux de altas prestaciones en los principales establecimientos de productos informáticos, en nuestra amplia red de VARs o en Ares Multimedia.

Los distribuidores interesados en nuestro programa VAR Partner pueden ponerse en contacto con nosotros a través de *informacion@turbolinux.com*




DOKAN

AÑO 3 - Nº27

Dirección
MARIA JOSÉ CASTRO
Coordinador
ENRIQUE HERRANZ
Dirección de Arte
XAVIER BURGOS
Jefe de Maquetadores y Filmación
GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO G.
Maquetación
ENRIQUE HERRANZ
Corrección de Textos
MORPHEUS
Directores de Producción
ALBERT RODRIGUEZ, JOSÉ GARCÍA
Traducciones
MARC BERNABÉ
Ilustradores
MAI , PETER
Contenido del CD
ENRIQUE HERRANZ Y MAI
Responsable de comunicación
JOAN FERNÁNDEZ
Administración
ROSANA JIMÉNEZ
Suscripción
VANESSA RODA
Telf. 93 477 02 50

Colaboradores
Mai, Gabriel knight, Andrés G. Mendoza, Bárbara Pesquer, Carlos Alejo, Cesar Guarde, Guile, Peter, elgrangerbo , Marc Bernabé,Chizuru, Miguel Michan (Em3), Morpheus, Nacho Pikacho, Pako, Raúl J. Márquez, The Master, Verónica Calafel y Xavi Altayó

Redacción y Administración
Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2-Bis
08970 SANT JOAN DESPÍ (BARCELONA)
Tel: 93 477 02 50 Fax: 93 477 22 84

FOTOMECANICA
Ares Informática, S.L.

IMPRESIÓN
Rotographik S.A.

DUPLICACIÓN CD'S
MPO Ibérica

DISTRIBUCIÓN
COEDIS S.A.

DISTRIBUCIÓN EN ARGENTINA
York Agency
C/Alsina, 739 CP 1087 Buenos Aires
ARGENTINA

DEPÓSITO LEGAL
B-18.215-98






INFORMÁTICA S.L.

Presidente
ALBERT RODRÍGEZ
Directora General
MªJOSÉ CASTRO
Director Técnico
JOSÉ GARCIA
Director adjunto
RAMÓN CARDONA

# Editorial

Ante todo un saludo a todos los que no se compraron el especial de Banda sonoras de Anime, soy Enrique Herranz y seré el nuevo Coordinador de esta fantástica revista. En ésta, mi primera Dokan oficial, espero comenzar a dar un nuevo giro a la revista. Quizás en este número no se note demasiado porque espero poder realizar los cambios sin molestar demasiado a los lectores fieles a la revista. Será un cambio gradual a una revista más especializada, me gustaría tratar los temas más candentes en el mundo nipón, y no sólo del mundo del manga sino también las tendencias y las modas que adopten los japoneses.

También me gustaría agradecer a todas las personas que me han escrito las palabras de animo y sus sugerencias, algunas verdaderamente interesantes, otras irrealizables por cuestiones de tiempo.

Os prometo que responderé a todos los e-mails cuando termine de hacer la revista...como comprenderéis ahora no tengo tiempo. Para terminar me gustaría agradecer la ayuda prestada a mis colaboradores mas comprometidos. Desde aquí gracias a Mai por pasarse muchas noches en vela para que esta Dokan salga a la luz y a Javier, quien en el último momento estaba en el lugar adecuado y en el momento adecuado. Y en general, a todos los que me ayudan a que la Dokan sea cada día un revista mejor para nosotros los amantes del Manga y el Anime.

**Enrique Herranz**

# SUMARIO

# NOTICIAS JAPÓN



Por fin se acaba la larga espera para los lectores de uno de los mangas más exitosos de todos los tiempos, NEOGÉNESIS EVANGELION. A finales de septiembre aparecerá el número 9 de la serie, seguido de una entrega más al mes siguiente que completará el material perteneciente al quinto volumen japonés. Los múltiples proyectos de Yoshiyuki Sadamoto, básicamente en el mundo de la animación, han motivado el retraso de la producción de nuevas entregas del manga. EVANGELION sigue serializándose en su país de origen, aunque el ritmo de producción no es tan rápido como los aficionados desearían.




**Nuevas series anime: Yami No Matsuei y Gravitation**

Se prepara la nueva temporada en Japón y, a la ya anunciada "Inu-Yasha", se unen dos shojos: "Yami No Matsuei" y "Gravitation".

"Yami No Matsuei" está basado en el manga de Youko Matsushita publicado en Hana to Yume (Hakusensha). Los protagonistas son Asato Tsuzuki y Hisoka Kurosaki, dos Shinigami, espíritus de los muertos que tienen la habilidad de moverse libremente entre los dos mundos y que se dedican a investigar muertes no naturales. Todos los protagonistas son "bishonen" (chicos guapos) y la serie tiene más que trazos de shonen ai.

Diseño de personajes de Yumi Nakayama. Shinichirou Miki y Mayumi Asano dan las voces a los protagonistas. "Yami No Matsuei" se estrena en Wowow el 2 de octubre a las 18:30.

"Gravitation" está basada en el manga de Maki Murakami y se estrena el 4 de octubre, también en Wowow.





Una nueva serie se añade a las ya anunciadas. "Hajime No Ippo" (El primer paso) adapta el manga del mismo título de George Morikawa que se publica en el Shonen Magazine de Kodansha y que ya lleva 53 tomos. "Hajime No Ippo" es la historia de un joven boxeador y se estrena el 3 de octubre en la Nippon TV.

Está previsto que aparezca en diciembre un videojuego para Playstation 2 basado en la serie que se llamará "Hajime No Ippo - Victorious Boxers".

Según información del periódico Yomiuri Shimbun, Lucasfilm y la productora de anime Anime World Osaka han llegado a un acuerdo para producir la película "Chiisana Yosei Mirun" (La pequeña hada Mirun).

George Lucas sería el productor ejecutivo, mientras que Anime World Osaka se haría cargo de los 18.5 millones de dólares de presupuesto.

Lucas viajará en septiembre a Osaka para firmar el contrato. Anime World Osaka creará los dibujos maestros para la película, mientras que Lucasfilm se encargará del resto. Según Yomiuri, la película va sobre una hada que llega a la Tierra y se comunica con la gente con la ayuda de un cuervo.

El conocido anime de súper deformeds Guru Guru llegará dentro de poco al mundo de los videojuegos en forma de Rpg a través de las manos de Enix. Durante el juego podremos controlar a los protagonistas del anime Nike y Kukuri en un mundo donde los combates se realizarán en tiempo real al estilo Zelda.

El 30 de septiembre y el 1 de octubre se representará en un teatro de Tokio la adaptación teatral de "Shojo Kakumei Utena". Representada por la compañía Fantasy Adventure, está supervisada por el director del anime, Kunihiko Ikuhara.





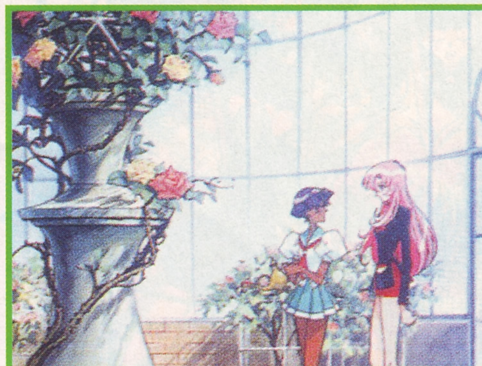
El marzo del año que viene se estrena en Japón la 22ª película de Doraemon. Titulada "Nobita to tsubasa no yuushatachi" (Nobita y los héroes alados), empieza cuando Nobita y compañía usan un aparato secreto, el "birdcap", que les convierte en amigos de los pájaros y les permite volar.

La acción traslada a los protagonistas a Birdpia, el país de los hombres-pájaros que esconde un gran secreto. Es un mundo gigante, con seres peculiares y árboles gigantes.

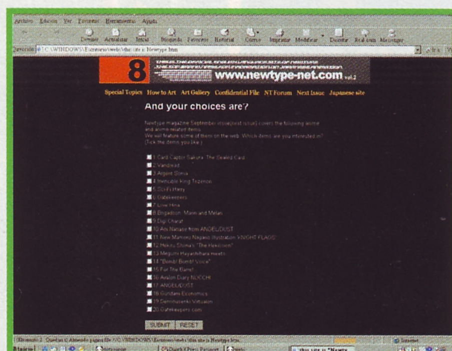
El trailer ya se está proyectando en todos los cines que pertenecen a la Toho.







La conocida revista japonesa Newtype acaba de lanzar su versión internacional en inglés. Esta versión se compone de extractos del número japonés del mes, que incluye artículos y las secciones How to Art, Art Gallery (fanart) y NT Forum, así como información sobre el próximo número, con una encuesta de lo que los fans prefieren ver online donde puedes votar.




Basada en un manga de 1949 del desaparecido "dios del manga" Osamu Tezuka, "Metrópolis" es la última película de Katsuhiro Otomo ("Akira") y Rin Taro ("Galaxy Express", "X"). Otomo se ha encargado del guión, mientras que Taro ha dirigido la película. También han contado con el director de animación Yasuhiro Nakura y el compositor Toshiyuki Honda.

"Metrópolis" es la historia de Kenichi, un chico humano, Tima, un hombre mecánico, y un robot asexual (el cual fue la base para "Astroboy"). Los tres viven en una sociedad dividida entre la élite "Upperground" y el corrupto "Underground".

"Metrópolis" combinará cels y animación digital y estará terminada a finales de año. Toho la distribuirá en Japón mientras que Sony Pictures se encargará de la distribución internacional.

"Metrópolis" ha costado cinco años de trabajo y diez millones de dólares (aproximadamente 1783 millones de pesetas).

# NOTICIAS JAPÓN

ADV Los próximos lanzamientos de ADV en DVD son los primeros volúmenes de Bubblegum Crisis 2040 y Lost Universe, aparte del audio en inglés y japonés, Bubblegum Crisis 2040 llevará audio en español (doblaje del canal Locomotion). En octubre aparecerán como novedades Sin, tanto en VHS como en DVD, y el primer volumen de Generador Gawl en VHS.

En el terreno de licencias, destacar que han adquirido los derechos de la película de Estas Arrestado! y de Robotech (NO de Macross, no confundir). CPM CPM ha adquirido la licencia de los capítulos 14 a 26 de Utena, con opción hasta el 39 y la película.

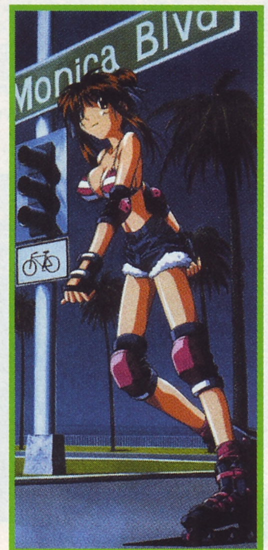



En cuanto a novedades en DVD, aparte de Maze y las DVD Box de Slayers, Slayers Next y Lodoss TV, planea la edición de Photon.



Empezando a finales de este año, sus nuevos lanzamientos serán en VHS Dub y DVD Dub/Sub, el VHS Sub está cada día mas muerto Pioneer - Card Captor Sakura, (VHS y DVD sólo subtitulado), primer volumen en septiembre. - Dual (VHS y DVD), 4 volúmenes, el primero en septiembre. - Black Heaven (VHS y DVD), 4 volúmenes. - 3 X 3 Eyes DVD Collection, diciembre. - Nanako (VHS y DVD), 3 volúmenes, el primero en julio. - Lain DVD Box Set, edición limitada con extras como el CD-single de Duvet, y otros por confirmar. - Fushigi Yuugi DVD Box II: Seiryuu Box, Navidades. - Fushigi Yuugi OAVs (VHS), 3 volúmenes, el primero en noviembre.





# NOTICIAS *ESPAÑA*

IV JORNADAS
de Manga y Anime
Zaragoza 16 y 17 de Septiembre
Centro CÍVICO DELICIAS
Desde las 10:30 de la mañana:
- PELÍCULAS INÉDITAS
- VIDEOJUEGOS
- KARAOKE
- DISFRACES
- ...y mucho más

Nacho Fernández
David Ramirez
La película de Escaflowne
Kare Kano (Gainax)
Entrada GRATUITA!!!

Jornadas patrocinadas por:
PLANETA DeAGOSTINI COMICS
AYUNTAMIENTO DE ZARAGOZA
SAGA
http://www.galeon.com/4jornaicas

Para el próximo Salón del Manga, si todo va bien, aparecerá una nueva revista dedicada al mundo del manganime y la cultura japonesa llamada Arcadia. Tendrá 48 páginas, 8 de las cuales a todo color, y promete intentar ofrecer al lector temas interesantes aún no tratados en revistas del medio, combinado con artículos de series de éxito. Ya sabéis, a la venta en noviembre.

Acaban de suprimir de la programación de madrugada de telecinco Ode to Judo .Una serie de animación de las antiguas sin mucho alarde visual, pero que a trabajadores trasnochados como yo les alegraba un poco la noche. Las aventuras de Tomoe un pequeño luchador de Judo (muy similar a Chicho Terremoto en muchos aspectos) han abandonado nuestras pantallas sin fama ni gloria. Telecinco como siempre trata al anime como si fuera un despojo con el que llenar huecos en su programación. No me parece que fuera correcto ni programar su emisión sin avisar y menos aún anularla por que simplemente ya no la necesitan. Las madrugadas a partir de ahora ya no serán lo mismo.

El 16 y 17 de septiembre se van a celebrar en el Centro Cívico Delicias de Zaragoza las IV Jornaicas de manga y anime. Como este evento sigue celebrándose con bastante éxito debe de tener algo especial, os recomiendo a todos los que estéis cerca de Zaragoza y os podáis pasar que os acerquéis aunque sea a sentir el buen rollo entre amantes del Manga.
También podréis ver videos inéditos, cosplay, concurso de karaoke y campeonatos de videojuegos tan variopintos como el King of figthers ´99 (yo no me presento porque soy malísimo) además de disponer de varias salas con Karaoke y Consolas con los últimos videojuegos para su uso y disfrute mientras duren las Jornaicas.
Las Jornaicas también inauguran su nuevo concurso de ilustración, con una temática bastante divertida, a continuación os indicamos las bases.

1.Tan sólo se podrá presentar una obra por participante, siendo condición primordial que ésta sea original e inédita.
2.Dicha obra deberá presentarse en formatos A4 o A3, pudiendo ser en color o en blanco y negro.
3.La temática del concurso será "Cambio de Sexo", es decir, personajes de manga cambiados de sexo. (Por ejemplo, dibujar a las 5 Sailors Moon siendo chicos, o a Kenshin siendo chica).
4.Las técnicas y materiales que deseen utilizarse, serán totalmente libres.
5.Las obras se entregarán en un sobre cerrado y en el interior del mismo, deben de aparecer, además del dibujo, los datos del autor (nombre, apellidos, dirección, código postal, población y provincia) y una fotocopia del D.N.I.
6.El jurado elegirá un primer premio, dos finalistas y un premio especial "jóvenes promesas", para menores de 14 años. Cualquiera de ellos podría ser declarado desierto, si el Jurado lo considerara apropiado.
7.El primer premio constará de un lote de material (mangas, películas, posters...) valorado en 15.000 pesetas. Los otros dos finalistas y el premio "jóvenes promesas" recibirán lotes valorados en 10.000 pesetas cada uno.
8El fallo del jurado, que será inapelable, se dará a conocer el domingo 17 de Septiembre, durante las Jornadas. Así mismo los resultados, se harán públicos en las revistas del sector y en la página web de las Jornadas.
9.Las obras se enviarán a:
**Concurso de Ilustración (IV Jornaícas)**
Apdo. Correos 1.148
50.070 ZARAGOZA
10.El plazo de entrega finaliza el día 8 de Septiembre de 2000, considerándose la fecha del matasellado.
11.Cualquier supuesto no contemplado en estas bases, será resuelto de manera inapelable por el Jurado. Por supuesto la participación en el concurso implica la total aceptación de sus bases.

**Fdo. La Organización**

Historias para derretir la mente más húmeda.

# aquí se DESENCADENA TU PASIÓN







¡no te pierdas este número!

# Shojo Manga

**Bienvenidos a esta nueva seccion de Dokan.Y un tanto polemica por cierto, pero con ello no queremos dar una idea equivocada de nuestra opinion sobre los temas a tratar en ella. Solo pretendemos dar una opinion mas cruda y acida de los temas que interesan a los amantes del manga.**

Ante todo para empezar, nos gustaría dejar claro, que no pretendemos sermonear a nadie, ni acabar con lo que criticamos, sólo pretendemos divagar un poco respecto a temas interesantes que suelen afectar al mundo del manga y el anime. Sí, ese tipo de conversaciones que tienes a las tres de la madrugada con una seria sobredosis de cafeína.

En nuestra primera (esperamos que no última), sesión conjunta de frikismo conjunto, hemos desviado nuestra conversación hacia el Shojo manga. Como la mayoría de vosotros ya sabréis, este tipo de series se dedican a narrar historias de amor pasional, contra más dramático mejor, para entretener a jovencitas japonesas (que ya tenían un antecedente en las novelas de almohada de la alta edad media japonesa). Esto sólo es lo esperado, pues mucho público de sexo masculino está empezando a incluir en su dieta de shonen manga algún que otro título de shojo. La verdad es que se encuentran grandes cosas incluidas dentro de este género, cada vez más, debido a la constante evolución que experimenta este sector del manga. La clásica historieta de dos adolescentes que sufren ante un mundo que intenta acabar con su amor durante interminables, insufribles e innumerables capítulos; está dejando paso a guiones muy elaborados, que mezclan el humor, la violencia, la ciencia-ficción, la fantasía medieval e incluso el hentai (si, no os sorprendáis) y por supuesto el subgénero bi-shonen.

Pasamos a criticar sus diferentes aspectos:

-La pinta de afeminados que poseen la mayoría de personajes masculinos raya la apología del feminismo radical (ese basado en la superioridad total de las mujeres sobre los hombres, meros zanganos-esclavos para ellas). Comprobar que cuanto más "guapo"( en teoría) es el chico, más afeminado es. Son meros espejos de lo que una mujer inmadura, irreal y abocada al consumismo desearía de un hombre, pero que le es imposible encontrar en el mundo real, y las pocas veces que lo consiguen se dan cuenta que en realidad no lo querían así.

**Está muy bien la exploración de los sentimientos introspectivamente aunque...**

Por otra parte querríamos aclarar que un hombre puede ser sensible y comprensivo sin ser un afeminado, pero consideramos afeminados a los personajes de aspecto muy andrógino, con mentalidad y/o forma de actuar totalmente femenina (sobre todo cierto tipo de gestos, como la forma de recolocarse ese megaflequillo que ya quisieran muchas top model para sí mismas).

-Una cosa que en principio está muy bien es la exploración de los sentimientos de los personajes introspectivamente, pero esto acaba siendo cargante por su falta total de lógica en muchas ocasiones: "es guapo pues le amo (aunque sea un verdadero bastardo)", "no me ha llamado, ya no me quiere (aunque esté trabajando o en coma en el hospital)" "ha llamado a un taxi para que me vaya a casa y no me ha acompañado, ya no le intereso (aunque tenga las dos piernas rotas)" por poner unos ejemplos. Y para rematar: la repetición del recurso ad nauseam, no hay capítulo que no veamos a nuestra sufrida y por supuesto guaapiiiiisima protagonista pensando sobre su "relación" y lo que está hiriendo a su amiguita del alma.

-La forma descarada que algunas series tienen de ser enfocadas a un publico en su primera etapa adolescente, negándonos el derecho a leer una obra que posee posibilidades de ser aceptada entre un público más amplio y maduro con un mínimo esfuerzo por parte del autor.

-En contra podríamos decir que mezclan el amor con el consumismo y el éxito social. Pongamos un par de ejemplos: "Me tengo que comprar un vestidito nuevo para conseguir a..." o "Tengo que ser mejor en el watterpolo-balonprisionero para merecerme a..."

-Otro grandísimo defecto es que en la mayoría de series, de las ambientadas en la actualidad, quieran ser como los yanquis en todo (aunque es un defecto de la sociedad japonesa actual), tanto en forma de actuar como de vestir, consiguiendo que parezcan una mala copia en papel de las ya por sí vomitivas series americanas de y para adolescentes que tantas estupideces han inculcado a los jóvenes de hoy por todo el globo terráqueo.

Aunque hayamos criticado a fondo, pese a habernos dejado algo en el tintero seguimos afirmando que nos fascina el genero shojo. ¡¡Revolucionamos, Utena Tenjô!! Por favor, si nos veis por el salón no nos degolléis.

Pues eso, hasta el próximo mes, querido amigos (en castellano estáis incluidas vosotras, amigas, aunque os intenten convenceros de lo contrarío).

**Pikacho** (crujesono@mixmail.com)
y
**El Gran Gerbo**
(elgrangerbo@mixmail.com).

# Escaflowne : The Movie

## A girl in Gaia

¿Quién no ha estado esperado este momento con impaciencia? ¡Sí! Por fin se ha estrenado Escaflowne The Movie. Puede que no os pueda informar tanto como quisiera ,pero es que muy a mi pesar todavía no he visto la película. De todos modos no sé cómo habrá quedado el resumir 26 episodios en una hora y media... A los fans de Van y Hitomi les va a encantar esta producción ya que está totalmente centrada en ellos dos. Allen y Merle, por ejemplo, pasan a un papel muy secundario.

Lo primero que nos va a llamar la atención es el diseño de personajes, pues sí, ha cambiado un pelín. En mi humilde opinión ha mejorado bastante el dibujo, es más serio, con más detalle, obvio!!! es una película, pero lo que realmente ha conseguido el cambio es la desaparición de esos exagerados apéndices.....SÍÍÍÍ!!! las narices son más normales!!!

Los cambios del diseño se pueden apreciar sobretodo en Escaflowne que en la serie parecía un poco de juguete, el diseño es más elegante ahora, y es más orgánico a la hora de fusionarse con Van. Scherezade no aparece, sólo un Dragon Slayer.

A Van se le ve bastante más hombre (ji,ji), le han dado un aspecto gatuno (Merle quietaaaa!!!!!) ,más salvaje....*más suspiros* .

Hitomi físicamente es la de siempre, quizás tenga un semblante más pensativo, no se le ve tan alocada como en la serie, parece un poco depresiva. Ya no lee las cartas del Tarot, elemento tan importante en la serie.

Millerna ahora es pelirroja y lleva armadura......le deben de haber cambiado bastante la personalidad entonces.

## ARGUMENTO

No difiere demasiado del de la serie.La mayor parte de la historia transcurre en el mundo de Gaia, un mundo con peculiaridades tales como tener nuestro planeta Tierra por luna o tener razas un poco curiosas....por ejemplo, chicos con alas...*suspiro*

La historia comienza a raíz de la invasión de diversos territorios de manos de el Clan del Dragón Negro que tiene en mente dominar el planeta por completo. Pero en estos casos siempre surge un "héroe" que intentará vengar a su país y salvar a su mundo del arma secreta del clan, la cual podría hacer arder al planeta entero. Este héroe es Van, príncipe de Fanelia y descendiente del Dragón Blanco Alado. Él conseguirá resucitar la legendaria armadura blanca del Dragón.....ESCAFLOWNE.

Mientras tanto en la Tierra Hitomi Kanzaki pierde sus ganas de vivir, ha herido a su mejor amiga y sólo quiere desaparecer.....pero hay que tener mucho cuidado con lo que se desea porque en el momento que pronuncia esas palabras escucha una voz y una fuerza la absorbe hasta el mundo de Gaia, lo que ella no sabe es que el destino de ese misterioso planeta recae sobre sus jóvenes manos.

El coraje y la valentía unirán a estos jóvenes en una lucha encarnizada contra la devastación de Gaia.

## ESCAFLOWNE

De todos los Guymelefs de la antigüedad ninguno se puede comparar a los que realizó el pueblo de Ispano siguiendo las antiguas técnicas Atlantes.



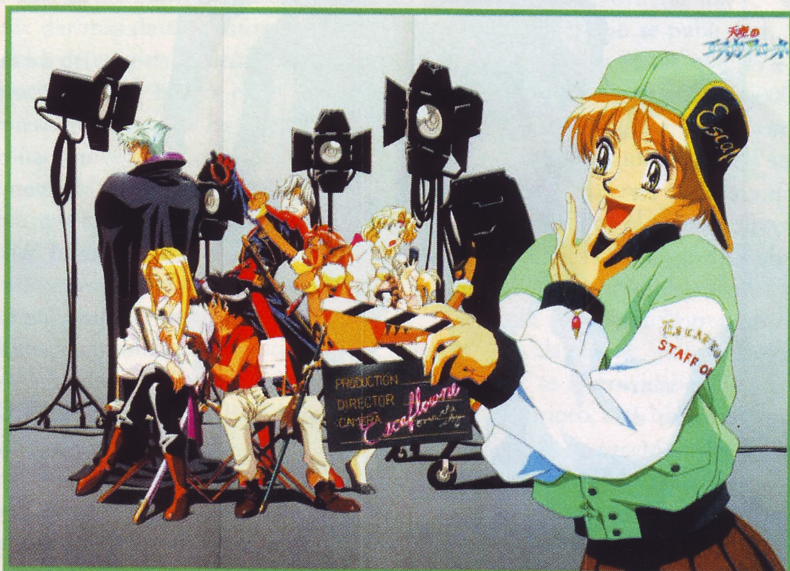

Uno de los más poderosos era el Guymelef Blanco conocido como Escaflowne el cual podía transformarse en un dragón volador. Este mecha requería un pacto de sangre para poder ser pilotado lo cual entrañaba diversos inconvenientes...

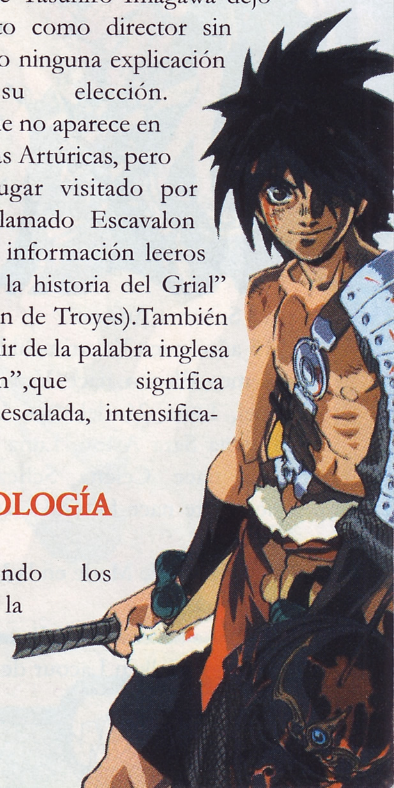
**Tipo**: Guymelef
**País**: Fanelia
**Altura**: 8.2 costa
**Longitud**: 13.5 costa (Modo Dragón)
**Peso**: 7.5 peizo
**Armas**: Espada

Hay diversas especulaciones sobre el origen del nombre de este mecha puesto que Yasuhiro Imagawa dejó el proyecto como director sin haber dado ninguna explicación sobre su elección. Escaflowne no aparece en las leyendas Artúricas, pero hay un lugar visitado por Perceval llamado Escavalon (para más información leeros "Perceval, la historia del Grial" de Chretien de Troyes).También podría venir de la palabra inglesa "escalation",que significa aumento, escalada, intensificación.

## CRONOLOGÍA

(Siguiendo los datos de la serie) El tiempo en



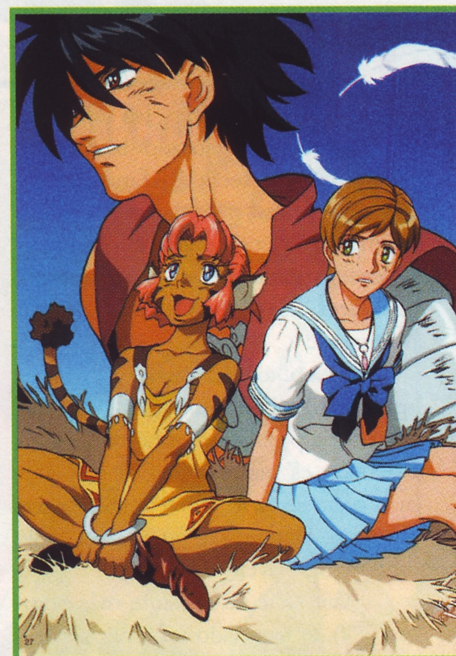
Gaia no transcurre paralelo al de la tierra.
*Hace unos 12000 años Atlantis prospera como civilización.
*10000 años atrás Atlantis es destruida.
*Nueva Era Galáctica: Día Luna 13, los descendientes de los Atlantes graban un monumento negro en las ruinas de Atlantis.
*Aparece el primer rey en Fanelia hace 10000 años.
*Siglo XVII en la tierra: Isaac trabaja como científico.
*Hace más de 200 años fallece Isaac.
*Al mismo tiempo Dornkirk aparece en Gaia y comienza a dirigir el Imperio Zaibach.
*- 72 años nace Asona.
*- 70 años nace Balgus.
*-65 años nace Hurisen.
*-60 años nacen Goau Fanel y Luva.
*-45 años nace Mole Man.
*-30 años Goau Fanel y Varie se encuentran.
*-25 años ,Luna 17 del mes Púrpura, nace Folken Lakour de Fanel.
*-23 años nace Gadeth.
*-21 años nace Eries Aria Aston, Jajuka, Luna 25 del mes Amarillo nace Dryden Fassa, Luna 3 del mes Azul nace Allen Crusade Schezar.
*-18 años nacen Narunaru y Beruberu.
*-17 años nace Susumu Amano.
*-15 años nace Yukari uchida, Luna 12 del mes Blanco nace Van Slanzar de Fanel, Luna 24 del mes Verde nace Millerna Sara Aston, Luna 8 del mes Rojo nace Celena Schezar, 9 de Diciembre nace Hitomi Kanzaki en la Tierra.
*-13 años nace Merle en la Luna 30 del mes Naranja.
*-12 años muere Goau Fanel.
*-10 años Folken Lacour de Fanel desparece durante el ritual del Dragón, Varie Fanel desaparece buscando a su hijo Folken Lacour de Fanel, Narunaru y Beruberu son salvadas después de que su tribu es masacrada.
Celena Schezar desparece.
*-Año del Cristal Noroeste:
Luna 12 del mes Verde Leon Schezar viaja al continente oscuro de Asgard, Luna 16 del mes Azul Leon Schezar se encuentra con Isaac mientras busca el Valle Místico, Luna 3 del mes Blanco Isaac desaparece de la vista de Leon Schezar en una espesa niebla en Asgard.
*-6 años Marlene Erisha Aston va a Freid
*-5 años Dryden Fassa se embarca en una expedición mercantil, Chid zar Freid nace.
*-3 años Marlene Erisha Aston muere.
*La Visión de Escaflowne: Hitomi Kanzaki es transportada al mundo de Gaia junto con Van Slanzar de Fanel.
*-1 de Junio, 17:07 Susumu Amano manda un mensaje al busca de Hitomi kanzaki
Un año más tarde Hitomi Kanzaki se convierte en una estudiante de 2º curso de Bachillerato. Mientras espera el tren tiene una visión.....

## FECHAS DE INTERÉS

1 de Febrero del 2000: Sunrise prepara la página web de Escaflowne The Movie.

19 de Marzo del 2000: Se rumorea que la Fox está interesada en Escaflowne.

2 de Abril del 2000: Anuncio del reparto de la película en el cual no va a haber muchos cambios con respecto de la serie. Sakamoto Maaya (Hitomi Kanzaki), Seki Tomokazu (Van Fanel), Iizuka Mayumi



(Yukari), Nakata Jouji ( Folken Fanel), Miki Shinichiroh (Allen Schezar) y Takayama Minami (Dilandau Albatou) repetirán experiencia prestando sus voces a los personajes. Iizuka también interpretará al personaje nuevo de Sora que es la chica bestia que llama a Hitomi desde Gaia.

3 de Abril del 2000: Premiere japonesa de la película promocionada por New Radio Drama.Este acontecimiento tuvo lugar en el Shibuya Cinema Palace de Tokio. Esta sala puede dar cabida a 216 espectadores.



## MÚSICA

Podemos ver que en la composición musical vuelven a repetir Kanno Yoko y Mizoguchi Hajime, aunque no me extraña después del éxito que tuvieron con la Banda Sonora de la serie. También han vuelto a apostar por Sakamoto

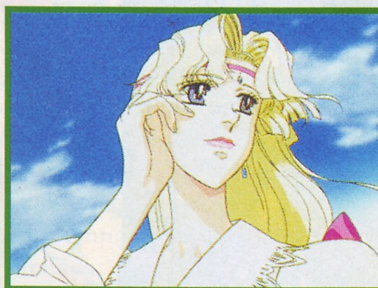
Maaya, claro que si vuelve a doblar a Hitomi sería tonto que no cantase. Contar con estos artistas es tener éxito seguro.

**YUBIWA (Cd single)**
1-Yubiwa (Anillo), single version 3:44
Voz: Sakamoto Maaya
Letra: Yuuho Iwasato
Música y arreglos: Kanno Yoko
2-Vector 5:14
Voz: Sakamoto Maaya
Letra: Tim Jensen
Música y arreglos: Kanno Yoko
3-Yubiwa,single version,instrumental 3:44
4-Vector,instrumental 5:15

**ESCAFLOWNE (The Movie) Original Soundtrack**
Música: Kanno Yoko y Mizoguchi Hajime
Producido por: Kanno Yoko
Cubierta ilustrada por: Yuuki Nobuteru
1- Yubiwa (Movie version) 3:34
Letra: Yuuho Iwasato
Música y arreglos: Kanno Yoko
Voz: Sakamoto Maaya
2-First Vision 4:10
Música y arreglos: Kanno Yoko
3-Colors 3:06
Música y arreglos: Mizoguchi Hajime
4-Into Gaea 2:39
Música y arreglos: Kanno Yoko




5-Enter the Dragon Slayers 2:00
Música y arreglos: Kanno Yoko
6-Horse Ride 1:38
Música y arreglos: Kanno Yoko
7-Gaean Sheep 0:47
Música y arreglos: Mizoguchi Hajime
8-Regret 4:02
Música y arreglos: Mizoguchi Hajime
9-Bird song 0:58
Música y arreglos: Kanno Yoko
10-Sóra 2:23
Letra: Gabriela Robin
Música y arreglos: Kanno Yoko
Voz: Shanti Snyder
11-Revival of Alseides 2:19



Música y arreglos: Mizoguchi Hajime
12-The Hurt 2:35
Música y arreglos: Mizoguchi Hajime
13-Take my hands 1:11
Música y arreglos: Kanno Yoko
14-Organ Pub 1:23
Música y arreglos: Kanno Yoko
15-What´cha gonna do? 3:16
Música y arreglos: Kanno Yoko
16-Sora´s Folktale 1:35
Letra: Gabriela Robin
Música y arreglos: Kanno Yoko
Voz: Midori
17-Invasion of Torushina 1:05
Música y arreglos: Mizoguchi Hajime
18-Dance of Curse II 1:48
Música y arreglos: Kanno Yoko
19-Black Escaflowne 2:57



Música y arreglos: Kanno Yoko
20-Three of Hearts 1:46
Música y arreglos: Mizoguchi Hajime
21-We´re flying 2:39
Música y arreglos: Kanno Yoko
22-Who will save 1:55
Música y arreglos: Mizoguchi Hajime
23-Final Vision 1:33
Música y arreglos: Kanno Yoko
24-Drinking Song 0:38
Letra: Kanno Yoko
Música y arreglos:Kanno Yoko
Voz: Children of Adom
25-You´re not Alone
(Dueto entre Hitomi y Sóra)
Letra: Shanti Snyde
Música y arreglos: Kanno Yoko
Voz: Sakamoto Maaya y Shanti Snyder
00-Call Your Name (Piano version)
Letra: Sakamoto Maaya
Música y arreglos: Kanno Yoko
Voz: Sakamoto Maaya

## MERCHANDISING

Siempre hemos tenido una queja con respecto a esta serie, la falta de merchandising. Lo único que estaba a nuestro alcance eran algunas ramis, posters, 3 guymelefs....es decir, muy poco para un fan de la serie, pero con el boom de la película vamos a tener la suerte de tener más opciones (al menos si tenemos algún enchufe por Japón ).




Con el lanzamiento de la película vamos a poder conseguir posters, tarjetas de teléfono, llaveros, panfletos que incluyen postales, alfombrillas de ratón, Tarot cards, camisetas... Mi cumple es dentro de poco así que si hay algún alma caritativa que le de por comprarse algo en Japón por casualidad....!!!pues ya sabe!!!! ¿A qué espera?

**MAI**
mai_san@inicia.es

# Candidate for Goddess

La historia nos sitúa en pleno año 4084 después de Cristo. En este tiempo todos los planetas habidos en el espacio han desaparecido, debido al abuso de guerra y masacre que han sufrido durante los últimos siglos. Sin embargo aún queda uno, **Zion**, que sigue indemne. Por tanto, la misión de nuestros protagonistas será defender el susodicho planeta del enemigo, el cual ha sido llamado **Victim**, una terrible criatura alada. Para conseguir tan voluptuosa hazaña, deberán de ser aceptados por la **GOA (Goddess Operator Academy)**, la más prestigiosa organización de pilotos, a la cual no todo el mundo puede acceder. Para entrar en **GOA** los requisitos fundamentales son tres.

1. Ser de una edad comprendida entre 14 y 15 años.
2. Tener el tipo de sangre EO, muy escaso y querido en el siglo XLI
3. Someterse a un test para comprobar que se tiene el poder EX.

La persona que dé positivo en estos tres requerimientos podrá ser admitido en la academia **GOA**, y pasará a ser un candidato para controlar una nave.

Nuestro intrépido e incombustible protagonista es **Zero En´na**, un joven que cumple adecuadamente las tres cualidades permisivas anteriormente citadas. Hay una gran cantidad de candidatos en **GOA**, por lo que **Zero** es el número 88. Ha habido infinidad de bajas en la organización y muchos de los anteriores candidatos ya han sido convertidos en pilotos, por tanto aunque **Zero**



Parece ser que no sólo los muchachos de Gainax saben atraer al juvenil público nipón frente al televisor. Y es que Megami Kouhosei (Candidate for Goddess) es una de esas series que simplemente por su presentación merece la pena echarle un ojo. Yukiru Sugisaki es el encargado de traernos esta maravillosa obra inspirada miles de siglos después de nuestros días.



sea un candidato con un número tan elevado, no quiere decir que tenga a 87 personas delante de él. Sin embargo, nuestro héroe, no tiene muchas posibilidades de entrar en las grandes esferas de **GOA**, ya que tras una enfermedad, cogió un miedo horrible a todo aquello que no tiene gravedad. A pesar de ello **Zero** está totalmente convencido de que será un bravo piloto y que nada ni nadie lo impedirá.

Como no podía faltar en toda serie que se precie de llamarse anime, tenemos también a la típica protagonista femenina. **Hiead**, una mezcla de **Merle** de **Escaflowne** y de la mismísima **Asuka**. La chica es la candidata anterior a nuestro protagonista **Zero**, y sabe las dificultades de éste en cuanto a la ingravidez se refiere, por tanto cuenta con cierta ventaja respecto al candidato 88. Se puede presuponer la enorme rivalidad que va a haber entre ambos contendientes, eso sí, que se convertirá sin duda en una estrecha amistad que les unirá a lo largo de toda la serie.

El tercero en discordia es un personaje co-protagonista en las hazañas de **Zero** y **Hiead**, que goza de un gran carisma al lado de sus compañeros. Su nombre es **Cray**. A pesar de su frágil aspecto nada tiene que envidiar a **Zero** debido al buen uso de su poder EX, parece ser que es el candidato que más avanzado tiene este poder.



Al lado de su entrenador y de **Teela Zain Elmes** ( Sí, sí, se llama como la heroica diosa de Masters del Universo), la mejor piloto con la que cuenta la **GOA**, los muchachos se han de encargar de defender el preciado planeta **Zion**.



Con esta trama argumental parece ser que el señor **Sugisaki** nos va a tener entretenidos durante bastante tiempo. Si además de esto le añadimos la excelente calidad gráfica y animación, nos queda una serie totalmente redonda, perfecta. Y si me decanto y enfatizo lo del dibujo es porque merece la pena ver esos *"mechas"* tan bien construidos, íntegramente por ordenador. Lo cierto es que una vez en pantalla, "cantan" un poco al lado de los personajes protagonistas. Para que os hagáis una idea, pasa algo parecido como ocurre con **Titan A.E.** (actualmente en los cines de nuestro país). Supongo que en el intento de hacer robots tan reales se ha de mermar de esta manera lo que es pura y llanamente un dibujo animado. Dentro de poco, las naves, robots y demás serán tan reales que parecerán de verdad y tendremos películas de anime muy del estilo ¿Quién engañó a Roger Rabbit?...en fin, lo dicho... bueno para muchos, pero también excesivo e innecesario para otros.

**Zero está totalmente convencido de que será un bravo piloto y que nada ni nadie lo impedirá.**

A estas alturas aún no hemos hablado de lo que pilotan nuestros intrépidos protagonistas. Y es que en el año 4.084, **Zero, Hiead, Cray** y los demás no se van a conformar manipulando simples naves espaciales. En **Candidate for Goddess** se pilotan enormes robots con forma humana denominados **Ingrids** (Véase la similitud con Evangelion en el que los robots se llamaban Evas, ¿qué será lo próximo?¿ María Jesús?) Dichos robots se caracterizan por su cuidado diseño y su ya mencionada elaboración por medio de ordenador. No os los perdáis.

En cuanto a la banda sonora de la serie corre a cargo de **Koizumi Kouhei**, la cual cuenta con temas de impresionante calidad como **Chance**, el *opening* de la serie. Además de este *single*, ya está disponible en el mercado japonés otro compacto que contiene un drama (especie de capítulo, únicamente audible) y la segunda pista del CD que es un tema cantado por cada uno de los cinco pilotos colaboradores en la misión de defender el planeta **Zion**. El nombre de esta joya de canción es **hasshin zen'ya ~Get a Dream!**, traducida como Eve of the Lunch...Get a Dream! Digno de escuchar.

Lo cierto es que la serie acaba de salir como quien dice, por tanto no encontraréis todavía mucho *merchandising* disponible. Sin embargo, en el último libro de ilustraciones de **Yugiro Sugisaki** gran parte de las páginas del interior están dedicadas a **Zero, Hiead** y compañía.

Ya concluyendo **Megami Kouhosei, (Candidate for Goddess)** es una alternativa más al seguidor de las obras de **Sugisaki**, y por supuesto, atraerá a todos los enamorados de **Evangelion** o alguna que otra serie de *"mechas"*. Sin embargo esta obra no dejará impávidos al resto del público *otaku*, ya que basta con echarle un vistazo a las imágenes adjuntas para darse cuenta que el *anime* evoluciona, al igual que los tiempos. Si alguien tiene alguna duda de cómo serían unos utópicos robots futuristas, y no está muy conforme con el escaso realismo de los **Evas** de **Evangelion**, que se fije cautelosamente en los **Ingrids** de **Candidate for Goddess**, pero eso sí, que luego no tenga miedo de lo que se nos avecina...

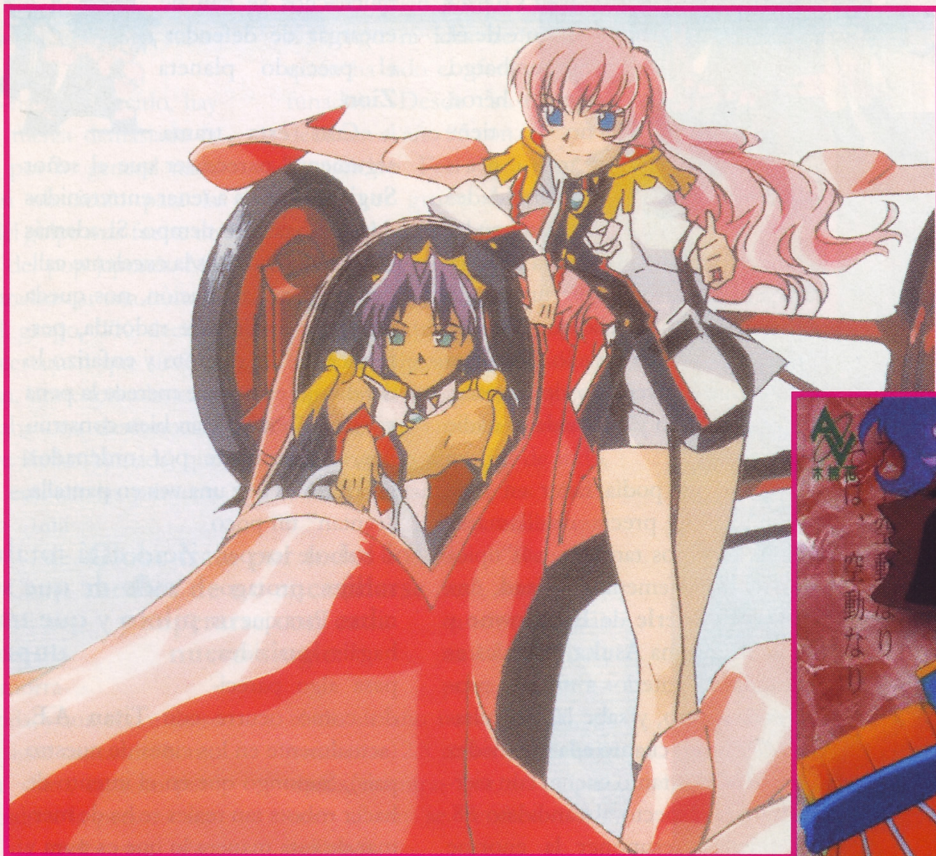
**Guile**

A sí es como se nos presenta *Shôjyo Kakumei Utena:Adolescence Mokushiroku*, o lo que es lo mismo, la película que recrea un universo paralelo de una de las mejores series de los últimos tiempos. El estreno, celebrado en agosto de 1999, se vino anunciando en la gran pantalla durante las emisiones de *Mobile Battleship Nadeshiko: The Movie*, *Slayers Gorgeous* y *Taihô Shichauzo: The Movie* en forma de trailers, y pronto causó una gran sensación. Su director, **Ikuhara Kunihiko**, la calificó de *escándalo adolescente*, queriendo decir así que se mostrarían cosas algo más fuertecillas que en la serie, cosas que, en su opinión, definen la adolescencia.

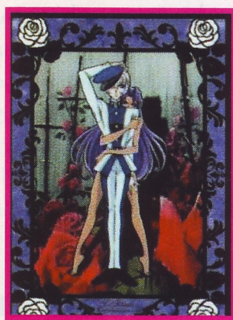
## ARGUMENTO

A diferencia de la serie de televisión, en la película, Utena no conoció a ningún príncipe, que fue utilizado como vínculo de unión entre todos los personajes. En lugar de esto, Utena conoció a Kiryû Toga, que sería su novio durante algún tiempo. De la ruptura entre ellos dos, surgiría el deseo de Utena por vestir de chico. Centrándonos en la película, Utena es transferida a la Academia Ohtori, en donde se reencuentra con Toga, que será el que le dé un anillo con una rosa, indicando así que desea que se convierta en una duelista. Utena, como sucedía

# ウテナはてな UTENA!













**Utena, una nueva estudiante de la Academia Ohtori, se reencuentra con su antiguo novio, Tôga. Ahora, él es un Duelista en busca del Poder de los Milagros, y Utena se ve inmersa en el mismo juego. Al conocer a Anthy, la Novia de la Rosa a la que todos tratan como un objeto, comienza a luchar para liberarla. Pero Anthy nunca intenta demostrar lo que oculta su corazón...**





en la serie, se niega a luchar por la Novia de la Rosa, a la que conoce tras ser transportada a un jardín de rosas. Pero las cosas cambiarán al descubrir el trato que recibe Himemiya por parte de los demás duelistas, que tan sólo desean conseguir *la Eternidad* que se encuentra en el *Castillo Aéreo*. Esto llevará a Utena a luchar contra Saionji y Juri en un par de combates bastante impresionantes. Muchas cosas han cambiado con respecto a la serie, en especial la secuencia en que Utena extrae la espada de Anthy –Anthy se lanza sobre Utena y la besa en los labios–.

A los combates le seguirán algunas muertes, traiciones, y muchos secretos relacionados con un príncipe y una bruja. Finalmente, y tras muchos sufrimientos por parte de Utena, ésta intentará rescatar a Anthy sacándola al *Mundo Exterior* en un moderno coche estilo *batmóvil*, que será inmediatamente perseguido por Shiori –transformada en coche– y unos vehículos negros llamados *Beelzebul*. La persecución finalizará con la aparición de un nuevo coche en el que se fundirán Utena, Anthy y Akio… ¿a dónde se dirigen?

*"Escuchadme pues... ¡El fin del mundo no existe! ¡A cada paso que damos, el mundo se expande!"*

## NIVEL TÉCNICO

El look de los personajes y la animación han cambiado radicalmente, renovándose en una nueva y *escandalosa* trama. El diseño, en manos de **Enokido Yôji** –fondos– y **Hasegawa Shinya** –personajes–, es ciertamente espectacular. Por lo que respecta a los fondos, al igual que en la serie, se han utilizados CGs algo surrealistas para el *otro mundo*. En el caso de los protagonistas, sus rasgos, así como su personalidad e incluso algunos seiyuus han cambiado con respecto a la serie, orientándose más hacia el prototipo *bishônen* que tanto gusta. La animación es fabulosa, especialmente en el duelo contra Arisugawa y en la secuencia de la persecución de coches, en que Utena y Anthy se transforman en coche. En el apartado musical, la banda sonora es en general una remezcla de la de la serie, con algunos temas nuevos como el *"Ai wa toki ni"* que acompaña a una de las secuencias más trágicas de la película.

## EL MANGA

Y por si alguien lo dudaba, sí, hay manga de la película. Su título es precisamente *Adolescence Mokushiroku* y cuenta más o menos la misma historia, con una óptica algo diferente, más estilo *shôjyo*. El diseño de personajes es también diferente, el propio de Chiho Saito, que no ha cambiado su estilo con respecto a la anterior saga. A pesar de ello, recibió el encargo del director para el concepto de personajes, intentando conseguir que Utena y Anthy tuviesen un look totalmente diferente del de la serie.

## CONCLUSIÓN

Tras ver la película te sientes más o menos como después de haber visto la serie. Hay excesivos elementos simbólicos –ropa que lo cubre todo, agua, señales de tráfico, transformaciones y cambios de escena surrealistas…– y prácticamente uno acaba saturado. Por otro lado, es muy interesante la nueva perspectiva que se da de los sentimientos de los protagonistas, especialmente en la relación Utena–Toga, aparentemente más sencilla que el anime. Sin lugar a dudas, y tras el éxito que está llevando consigo la serie, pronto podremos disfrutar de esta maravilla en nuestro país –sólo falta que la estrenen en los cines…–.

*César Guarde*
*shiza@jax.zzn.com*



**Staff:**

Creador/Director - Ikuhara Kunihiko
Creador/Manga - Saitou Chiho
Diseño de fondos - Enokido Youji
Director Técnico - Kaneko Shingo, Takahashi Tooru, Sakurami Katsushi
Diseño personajes - Hasegawa Shinya
Diseños mecánicos - Nakahama Hakashi
Director animación - Hayashi Akemi, Takeuchi Nobuyuki, Hasegawa Shinya

**Reparto:**

Tenjou Utena - Kawakami Tomoko
Himemiya Anthy - Fuchizaki Yurika
Kiryuu Touga - Koyasu Takehito
Saionji Kyouichi - Kusao Takeshi
Ohtori Akio - Oikawa Mitsuhiro

## ARGUMENTO

La historia comienza cuando un getter aparece en la luna descubriendo a la humanidad la existencia de los rayos getter, pero además de esa bendición también trajo consigo una hueste de alienígenas que toman el control de la luna por completo. Y aunque su siguiente paso sería conquistar la tierra un ejército de *Getter robot* y en concreto el *Getter team*, se lo impiden llegando incluso a exterminarlos completamente.

El getter Team estaba dirigido por el profesor *Saotome*, que fue asesinado durante las guerras por uno de los miembros del equipo *Ryuma Nagare*. Pero ahora él ha vuelto a la vida con una misión, ver el definitivo final de la tierra.

Dos de los miembros supervivientes del *Getter team benkei* y *Musashi* se están preparando para transportar un cargamento secreto cuando son atacados por una criatura que reconocen como uno de los alienígenas que combatieron en la luna. Y aunque casi consiguen derrotarlo con el getter 3 en un trepidante combate subidos a toda velocidad en el camión en el que transportan el cargamento, no pueden llegar a destruirlo porque se encuentran inesperadamente con el *Shin getter robot* controlado por el profesor *Saotome*.

Éste con su nuevo y mejorado Getter vence sin problemas al Getter 3 y a la criatura alienígena y se lleva consigo el cargamento que custodiaban Benkei y *Musashi*.

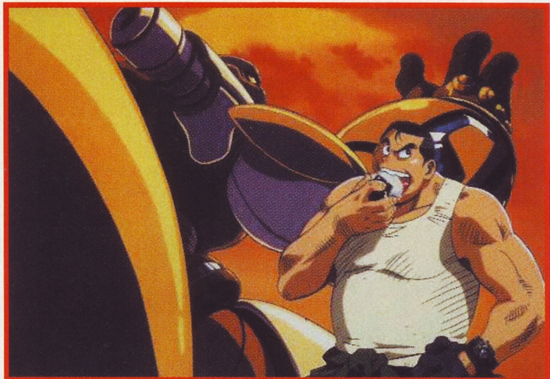
Debido a este ataque y a tener tomado por la fuerza el laboratorio del gobierno que antes dirigía, los militares deciden desencarcelar a *Ryuma Nagare* para que éste pilote el *Getter 1* y destruya al profesor *Saotome* a cambio de la libertad condicional.

Ryuma por supuesto acepta, los militares van a liberarle a cambio de que vuelva a repetir el crimen que había cometido hace unos años, era una oferta que no podía rechazar. Cuando se monta en el Getter 1 su




**Los Ovas de Shin Getter robot (El fin de los días) son los videos perfectos para aquellos nostálgicos que vieron en su momento la serie de tv de getter Robot Go de 1974, En aquellos tiempos *Go Nagai* estaba haciendo estragos en el mercado Japonés con sus series sobre robots gigantes que destrozaban uno tras otro a enemigos sin identidad que amenazaban la paz mundial (aunque sólo llegaran a Japón).**







grito de guerra "GETTER WING" hace aparecer la capa roja que caracteriza a su getter y se lanza volando hacia el combate.

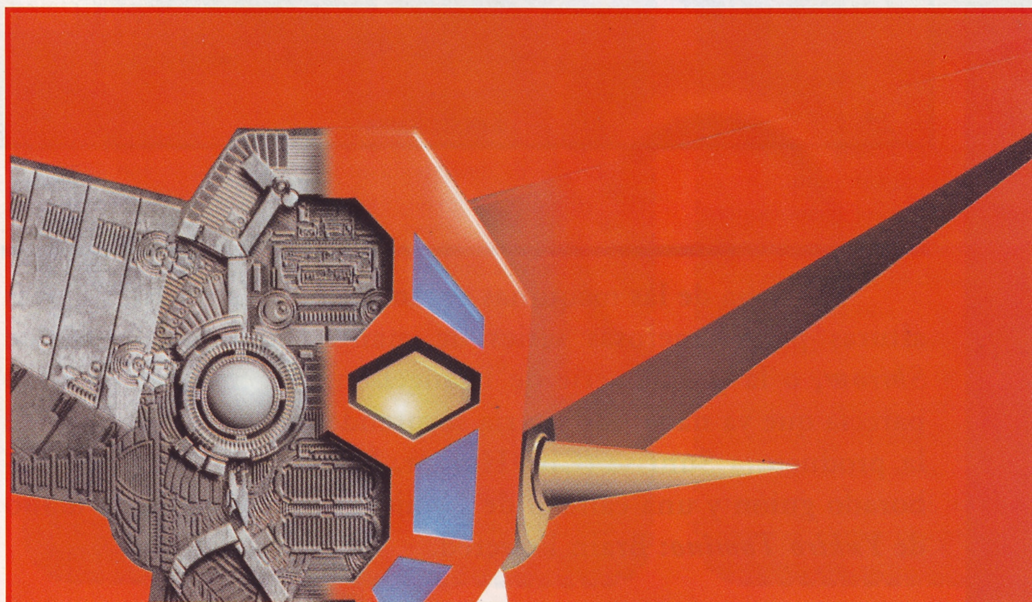
Cuando llega al laboratorio del profesor *Saotome* observa como todo está rodeado por cientos, quizás miles de *Getter Robot G*, una variante anterior a su getter 1 pero eso no le detiene , ni siquiera las palabras del profesor Saotome obligándole a rendirse teniendo en cuenta la superioridad numérica le hacen detenerse.

*Ryuma* se enfrenta a todos los getter robot g a la vez utilizando todas las armas que de las que dispone, desde armas de fuego con las que aniquila decenas de *Getter G* pasando por la misma capa o un hacha que arrebata a uno de sus enemigos.

Aun así y gracias a unos cuantos *Getter Lyger,* que escondidos bajo el suelo le tienden una emboscada ,consiguen detenerle. Pero justo cuando los *Getter G* lanzan sus hachas para destruir al inmovilizado *Ryuma*, éste divide su *Getter* en tres partes como pueden hacer todos los *Getter* y escapa en el último momento. *Ryuma* vuelve a



juntar las partes del *Getter 1* y utilizando el sol para deslumbrar a sus enemigos ,para que no puedan detectarle, consigue llegar hasta la plataforma en la que se encuentra el profesor *Saotome*. Pero para su desgracia éste tiene un campo de fuerza impenetrable. *Ryuma* frustrado sale del Getter 1 dispuesto a acabar con el profesor *Saotome* con sus propias manos, pero algo se lo impide. Desde los contenedores que Saotome robó a *Benkei* y *Musashi* una figura humana le pide que no lo haga, y en ese momento todos los *Getter G* y *Getter Lyger* se dividen en tres y empiezan a volar en espirales alrededor del laboratorio del profesor *Saotome*. La tierra tiembla y aparecen enormes tentáculos metálicos de la tierra, y....se acabó el OVA. Eso es lo peor de este OVA, lo poco que dura 35 minutos aproximadamente y te dejan con la miel en los labios, sin revelarte nada de nada, ¡maldita sea estoy deseando que los chicos de **Dynamic** saquen pronto la continuación porque no se si me podré aguantar!. Como curiosidad en esta cinta al terminar el episodio la gente de **Dynamic** nos muestra los diseños de personajes y mecánicos que realiza *Tatsuo yamada* para la serie.



Os recomiendo esta serie de OVA´s de *Go nagai* y *Ken Ishikawa* a todos los amantes de los robots mazacotes que como yo os gusta más ver a un *Mazinger* repartiendo leña que a un *eva* dando saltos y volteretas.

**Morpheus**

# BRAIN POWERD
ブレンパワード






El tema de las máquinas orgánicas ha sido tomado a estas alturas por numerosas series de manga, como las obras de *Shirow*, o la propia serie de Evangelion; sin embargo, cuando parecía que ya nada nos podría sorprender, aparece una serie de la productora Sunrise (City Hunter, Escaflowne...) con un elaborado guión y una calidad de dibujo sorprendente de la mano de *Yukiro Tomino*: Brain Powered.

ARGUMENTO

La historia se desarrolla en un futuro planeta Tierra, avasallado y destrozado por numerosas guerras y desastres. Bajo la superficie del mar se ha creado una forma de existencia denominada a sí misma **Orphan.** Allí habita un grupo de personas que renegando de su propia naturaleza, centran su vida en "limpiar" la corteza terrestre para crear una nueva era. En la Tierra, amenazada por extrañas erupciones volcánicas que desprenden gigantescas placas de materia orgánica, está la resistencia, centrada en la nave **Novis Noah** que se encargará de combatir a la civilización subacuática citada antes, para que de este modo, la existencia humana no sea eliminada.

La misión principal de los "soldados" de Orphan (denominados **reclaimers** por la resistencia) es eliminar esas placas orgánicas ya que una vez incrustadas en la Tierra, por medio de una función de "revival" se transforman en mechas (anti-bots). Estas máquinas, pueden ser de dos tipos, las **Grand Cher** pilotadas por los Reclaimers y las **Brain Powered** (más ligueras y peligrosas) las cuales tienen que ser destruidas, y que como es de suponer pilotarán la resistencia de Novis Noah.

Además de este argumento que actuaría como background de lo que es la serie en general, tenemos en Brain Powered varios personajes, que son los que dan vida y color a la historia.

**Yu Isami**, reclaimer de Orphan que después de conocer a Hime y que ésta le considere como uno de esos locos que disfrutan recogiendo placas, (además de que siempre era considerado como un soldado que estaba en el lugar que estaba, por influencia de sus padres, miembros más importantes de su organización) decide volverse en contra de su propia familia de Orphan, abandonar su Grand Cher y combatir a su pasado montado en un **Brain Powered**.

La otra protagonista, **Hime**




**Utsumiya**, es de la Tierra, tiene tres hermanos que protege en la resistencia y decide combatir a Orphan a la que considera totalmente injusta, "adoptando" desde su origen a un "recién nacido" Brain Powered, en el cual conocerá a Yu. Hime. Está convencida de que con el perfeccionamiento de Navis Noah, el mundo se salvará. Yu, sin embargo, le hará entender que no es necesario, ya que para él, Orphan no es tan mala, y que de este modo, se ahorrará bastante en costes de producción.

Como es fácil de suponer estos dos personajes acabarán enamorándose el uno del otro (ya en el número 2, Yu le da un beso, que Hime parece aceptar de buen grado) y se unirán para que Orphan no logre jamás eliminar la superficie terrestre.

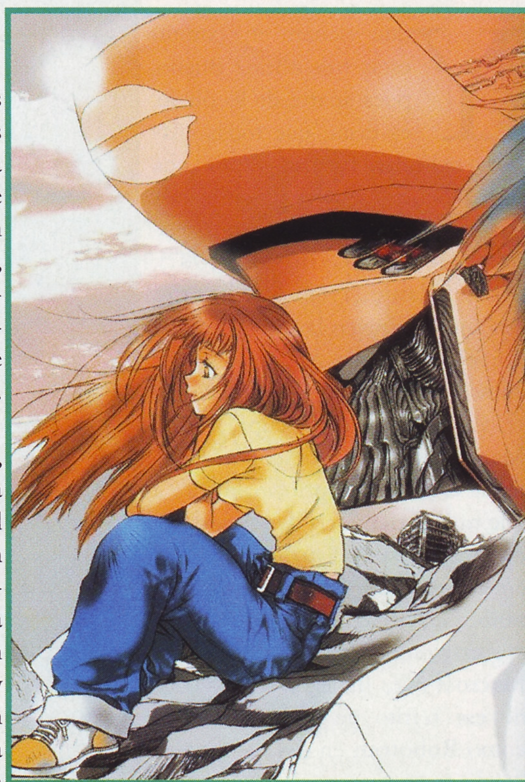



Yu, al abandonar a su familia, es perseguido por otros reclaimers entre los que se encuentra su propia hermana **Iiko**, quien llena de ira de cólera querrá darle muerte. En un principio, cuando sale en su busca, la madre de Yu y los demás componentes de Orphan intentarán detenerla, pero es inútil ya que sólo vive para la misteriosa organización.

En el principio de la historia, cuando Yu todavía pilotaba un Grand Cher, aparece con una compañera llamada **Kanan,** para quien trabajar en Orphan es muy importante. Sin embargo, será ella quien le ayude a escapar ante la persecución de su hermana y demás miembros que quieren matar a nuestro protagonista. Yu está en una misión de recoger las placas en la Tierra con ella, cuando conoce a Hime.

Tenemos pues una buena alternativa, ahora que casi todas las nuevas de serie de manga nos empezaban a parecer iguales. Brain Powered, puede parecer que peca de esto mismo (debido a las similitudes con otras series, como Evangelion por ejemplo, ya que cuesta muy poco esfuerzo acordarnos de Shinji –incluso va vestido igual- y Asuka –debido sobre todo a su genio-, cuando miramos a los protagonistas). Pero sin embargo, debido a la fluidez de los diálogos y fundamentalmente al elaborado dibujo de Sugisaki, muy detallado y con muchas tramas, tenemos una serie con la que seguro que vamos a disfrutar.

Si apuramos un poco más (y si hemos leído mucho manga también), al leer Brain Powered, nos acordaremos de Alita. Es con esta serie con la que realmente más rasgos en común parece tener. En un principio, ambas nos presenta a la tierra como un "basurero" que hay que limpiar para que aparezca una existencia mejor. Seguidamente, nos damos cuenta de que aparecen los denominados en Alita caza-recompensas, aquí con el nombre de reclaimers, y su función es semejante. Para terminar y refiriéndome ya al estilo de dibujo, hay que decir que presenta muchas más similitudes con el manga de Yukito Kishiro (con muchos detalles en maquinaria, y unas protagonistas con caras angelicales) que con el de Evengelion, aunque la personalidad de los personajes se parezca más a esta segunda. Sin embargo cabe destacar, que Brain Powered tiene un estilo propio en lo que se refiere al dinamismo de los dibujos.



Durante los seis números que aparecerán editados en España, todos aquellos, amantes de los mechas (elaborados con una maestría increíble) y de las historias románticas de amor y odio, tendrán en Brain Powered una gran alternativa.

**Gabriel Knight**

# MANIE MANIE MEIKYÛ MONOGATARI

## LA PIEZA CLAVE DE LA TRILOGIA

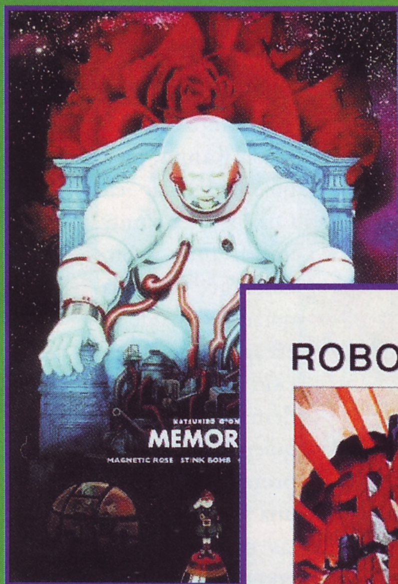
Y que tienen en común estas tres obras? Bueno, pues aparte de lo obvio, es decir, que todas ellas sean películas formadas por una serie de cortometrajes dirigidos por la flor y nata de la animación japonesa; **Robot Carnival** (1987), **Manie Manie** (1989) y **Memories** (1995) constituyen la trilogía ideada por el mismísimo *Katsuhiro Otomo* como vía de experimentación visual.

La parte que nos ocupa, **Manie Manie**, es la más desconocida de todas ellas debido principalmente a que tuvo la desgracia de ser adquirida para su distribución por *Streamline Pictures*, la compañía del señor *Carl Macek*. Un hombre al que seguro recordarán los fans de **Macross** pues fue él, el responsable de ese refrito de series conocido como **Robotech** en sus tiempos de colaboración con la compañía *Harmony Gold*. Pues bien, fue él también quien decidió cambiarle el nombre a esta obra (**Meikyû Monogatari** –Historias del Laberinto- en su versión original) por el de **Neo-Tokyo**. El motivo no es otro que el esperar lograr así una conexión con la obra cumbre de *Otomo*, **Akira**, que le sirviese para venderla mejor. Su ineptitud pudo con todo y la cinta pasó completamente desapercibida por los escasos lugares a los que se distribuyó.

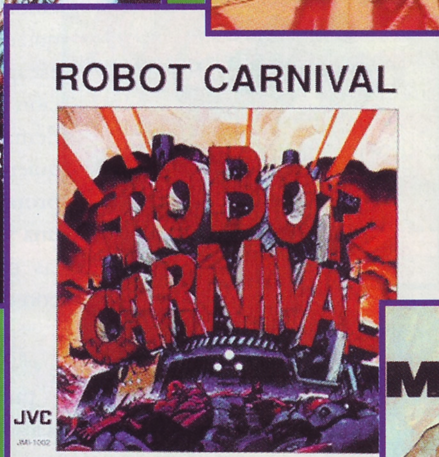
Pero ahora, una década después, por fin llegan a nuestras pantallas los tres relatos de *Rin Taro*, *Yoshiaki Kawajiri* y *Katsuhiro Otomo*. Es hora de que juzguéis por vosotros mismos. Pero eso sí, probablemente, todos aquellos que no disfrutéis con el arte de la animación en sí (la inmensa mayoría, supongo) no aguantaréis ni los primeros cinco minutos. Para vosotros, como también ocurría en **Memories** lo mejor es que paséis directamente al dirigido por *Otomo*, por ser el más cercano al estilo narrativo tradicional.

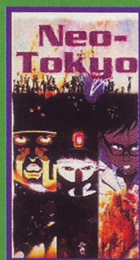
### LABYRINT LABURINTHOS (LABERINTO)

La más extraña de las tres historias con diferencia. En ella, Sachi,

















**Primero nos llegó Robot Carnival; más tarde, Manga Films nos puso los ojos como platos con el avance de Memories, que incluyó en sus cintas para después no sacarla por problemas en las negociaciones de los derechos; y por último, Manie Manie es emitida por el canal Buzz de Vía Digital.**

una chica cuyo único amigo es un gato llamado Cicerón, se ve transportada al mundo del otro lado del espejo. Un mundo oscuro y lóbrego habitado por toda clase de seres fruto del reflejo de los sueños de la niña. Tan solo un payaso les servirá de guía para hallar el camino de vuelta a casa.

Amenizado con la música de la ópera *Carmen*, de *Bizet* (todo un respiro ante las "singulares" melodías compuestas por *Mickey Yoshino* para los tres relatos) descubrimos junto a los protagonistas un universo de extrañeza que sin recurrir a los tipismos del género sobrecoge de una forma realmente increíble. Algo similar a lo que podíamos respirar con esa otra obra de *Rin Taro*, **Doomed Megalopolis** y que puede no esté tan presente en **Ninpû Kamui no Ken**, **Galaxy Express 999** o **Harmagedon**, todas ellas dirigidas por él.

La animación es, como dije al principio, experimental; combinando diversas técnicas para intensificar ese distorsionado ambiente. El efecto de profundidad, la elección de los planos y la utilización del enfoque de la cámara como si de imagen real se tratase (algo bastante poco común) hacen de este segmento de 13 minutos una autentica obra de arte.

Del staff vale la pena destacar a *Atsuku Fukushima* (diseñador de personajes junto con *Manabu Ohashi* y *Reiko Kurihara*) que fue el director de las secuencias de introducción y cierre de **Robot Carnival** junto con *Otomo*.

## DEATH CIRCUS -HASHIRU OTOMO (EL CORREDO

En el Circo de la Muerte, una peligrosa competición de carreras en la que los pilotos cruzan con frecuencia los límites de sus posibilidades solo Zach Hugh, el número 37, ha sido capaz de sobrevivir durante los eventos de los últimos 10 años. Los accidentes son frecuentes, pero en la carrera de hoy, Zach llegará demasiado lejos para obtener la victoria, el escapar a la muerte. Tras él, tan solo un periodista ávido de fama quedará como testigo del resultado que esa obsesión causó en su mente.

En mi opinión es el segmento más pobre y el hecho de que sólo dure 14 minutos no ayuda a que la historia que pueda haber detrás sea rebelada en todas sus posibilidades. Aunque eso sí, he de reconocer que la ambientación futurista y los diseños en sí no están del todo mal.

Toda una decepción para mí teniendo en cuenta que está escrito, dirigido y producido por *Yoshiaki Kawajiri*, quien además de encargarse del realista diseño de personajes es conocido por sus anteriores labores como director de **X**, **Ninja Scroll**, **Wicked City**, **Cyber City Oedo 808**, **City Shinjuku** o **Lensman** (de los tres últimos también fue diseñador de personajes). Se ve que a este hombre, el talento le vino con la experiencia.

Por otra parte, entre los responsables del diseño mecánico cabe mencionar a *Takashi Watanabe*, que dirigió **Abashiri Ikka**, **Bisojo Yûgeki-Tai**, **Sanctuary**, **Otenki Onêsan** y el primer episodio de **Slayer**.

## KOUJI CHUUSI MEIREI (LA ORDEN DE PARAR LA CONSTRUCCION)

Y por fin llegamos al segmento dirigido por *Katsuhiro Otomo*, el más largo de la cinta con 17 minutos de duración, que es también, como ya he mencionado, el más asequible al público en general. Una historia muy en la línea de todo lo que hace este autor donde vuelve a tratar cuestiones como la ecología, el abuso de la tecnología y la lucha del hombre contra la máquina.

Las obras en el proyecto de urbanización 444 en el Amazonas deben concluir de inmediato. La empresa ha perdido la concesión de las mismas por culpa de un golpe de estado, y tras darle la orden correspondiente al encargado (el único ser humano que se encontraba en lugar debido a que todo el proyecto estaba robotizado) las comunicaciones con el mismo cesan. Pasan los días y sigue sin llegar ninguna noticia del lugar por lo que se ven en la obligación de enviar a otro hombre, Hitomu Sukioka, para que detenga las obras e investigue lo sucedido.

La animación sí que se encuentra esta vez a la altura de las circunstancias, por lo que podemos volver a deleitarnos una vez más con todo lo que se espera de cualquier cosa firmada por *Otomo*. Buena disposición de cámara y movimientos realistas y fluidos, diseños de primera




calidad y un acompañamiento musical que me recuerda al de **Tiempos Modernos** de *Chaplin* (película que deberíais de ver malditos frikis, y que al fin y al cabo, ya trataba una temática similar a la de este corto haya por el año 1935).

Respecto al staff, bueno, de *Otomo* creo que hay que decir más bien poco, ¿no?. Aparte de escribir, dirigir y de hacer el diseño de personajes de este segmento, este prolífico autor es responsable de mangas como **Short Piece**, **Domu**, **Akira**, **World Apartment Horror**, **Legend of Mother Sarah** o **Dog Afternoon** por nombrar sólo algunos de éstos; y de animes como **Jiyo wo Wareranai**, **Genma Daisen**, **Akira**, **Roujin-Z** y de los respectivos segmentos de la trilogía de cortos de la que **Manie Manie** forma parte. *Koji Morimoto*, habitual colaborador de *Otomo*, también está presente aquí, como productor ejecutivo, y poco tiene que envidiarle ya en cualquier sentido. Codirector de **Akira** y **Memories**; director del corto de **Robot Carnival, Franken's Gear**, de **Tobe! Kujira no piku** (**La Ballena Blanca** en la versión española), los vídeos musicales **Extra** y **Survival** (de *Ken Ishii* y *Glay* respectivamente), la serie de cortos de 50 segundos **Eiyou Kazuku** (que pudimos ver en el salón del manga del año pasado) y del para mi inédito **Noiseman**.

Por otro lado, no son tan conocidos ni *Takashi Nakamura*, otro de los productores ejecutivos, que dirigió el corto de **Robot Carnival, Nightmare**, y fue director de animación de **Akira**; ni *Takamura Mukuo*, el director de arte, que repitió bajo esta tarea en el largometraje **Harmagedon**, también emitido en *Buzz*.

**Miguel Michán "EM3"**
*gainax-owner@onelist.com*

# CANDY CANDY

**Pequeña, alegre, bondadosa, cubierta de pecas, rubia y con unas coletas muy graciosas....Sí, me estoy refiriendo a Candy, aquella jovencita que nos hacía quedar en casa frente al televisor cada Domingo por la tarde. Fue una época que marcó nuestra infancia, porque aunque muchos lo nieguen seguro que vieron por lo menos un capítulo.¿Quién no hablaba de ella por entonces? La comidilla de los lunes en el recreo era siempre el episodio del día anterior.**

Todavía recuerdo el lunes después de la muerte de Anthony.....¿Podéis creer que llegaron algunas compañeras llorando a clase? Que no, que yo no era una de ellas, que a mí no me gustaba, era muy "femenino" para mi gusto....

Nos hizo la Pascua que cortasen la serie cuando estaba en lo más emocionante (Terry se va del internado y Candy escapa tras él), pero terminaron dando la serie completa en alguna autonómica años más tarde....no tuve la suerte de poder verla. A lo que estamos, que ésta es la sección de manga recomendado, así que éste es el que os recomiendo (Valga la redundancia). La serie es bastante fiel al manga así que si os gustó no tardaréis en volver a engancharos. Esta obra de *Kyoko Mizuki y Yumiko Igarashi* consta de 9 tankoubons editados por **Kodansha Comics**.

No hace falta deciros que es un shojo manga pero para aquellos que no tuvieron la suerte de verla recordaré unas cosillas que os parecerán obvias. Antes de empezar con el argumento......no, no sale ningún mapache en el manga, simplemente era una licencia comercial de la serie.

La historia cuenta las aventuras y desventuras de una joven huérfana que saldrá adelante de todos los obstáculos gracias a su animosidad y buen corazón . Todo comienza en una fría noche en E.E.U.U. cuando en la puerta de un orfelinato, Casa Pony, aparecen dos canastillas con sendas criaturitas dentro. Una es Candy, la otra es Annie, quien será su más íntima





amiga durante la infancia.

Los años transcurren felices en Casa Pony, Candy y Annie crecen cada día más unidas hasta que llega el día en que se tienen que separar, Annie es adoptada.

A Candy sólo le quedará el consuelo de la señorita Pony y sor María, pero lo que realmente llenará sus tristes horas será la aparición de un misterioso joven que le dice que está más hermosa cuando ríe que cuando llora cuando un día la encuentra desconsolada en la colina junto al orfelinato (el estar llorando será su estado habitual a lo largo del manga). No volverá a encontrar al joven pero se convertirá en su amor platónico siendo su válvula de escape al ensimismarse en su propio mundo de fantasías.

Pasado un tiempo parece que a ella también le va a sonreír la felicidad cuando una mañana la adopta una rica familia, ella no sabe todavía que será el inicio de todas sus desgracias.

Esta familia no verá a Candy como una hija, sino que la alojan en su mansión como criada y dama de compañía de su despótica hija Iriza. Los peores momentos los pasará aguantando las bromas pesadas de Iriza y de su hermano Neal.

Por suerte siempre aparece un rayo de luz en mitad de la tormenta, en este caso, tres rayitos llamados Anthony, Alistear y Archibald, primos de Iriza y Neal.



Esto rizará más el rizo puesto que Anthony y Candy se enamoran ( ella cree ver en él al Príncipe de la colina), hecho que sacará de sus casillas a Iriza ya que también quiere a Anthony.

Amargada por este revés acusa a Candy de robo y consigue que la manden a México. Anthony, Alistear y Archibald conseguirán gracias al misterioso y esquivo tío William que sea adoptada oficialmente por la familia.

A su regreso se celebra una cacería del zorro, Anthony en su intento de impresionarla cae del caballo y pierde la vida. Candy no consigue sobreponerse de este acontecimiento, la familia culpándola del accidente tampoco ayudará mucho. El tiempo pasa y la herida no cura, por lo que decide irse al internado británico de sus primos.....Neal e Iriza también estarán....

En el viaje conocerá al hijo de un noble, Terry Granchester. La primera vez que le vio pensó que era Anthony pero no lo descubrió en sus modales. Más tarde descubrirá que están en el mismo internado. El curso vuela, trayendo nuevas para la protagonista. Volverá a hacerse amiga de Annie, encontrará más apoyo en gente nueva, como Patty.....y comenzará una extraña relación amor-odio con Terry, que bien mirado no es tan desagradable como parece....

**Candy y Terry siguen una relación a distancia que terminan cortando para no hacer daño a una amiga del teatro de Terry, que se ha enamorado de él**

Vuelve a aparecer una rivalidad entre Iriza y Candy, esta vez el desafortunado será Terry. A consecuencia de esto, Terry dejará el internado para marchar a E.E.U.U. como actor. Candy también se irá para ser enfermera, pero no lo neguemos, también se va por él, no puede olvidar su beso, ji, ji. Aquí es donde nos dejaron a dos velas la primera vez que se retransmitió la serie, nos dejaron sin lo mejor.

Atentos que ahora os podéis perder un poco, esto es un auténtico culebrón:

Candy y Terry siguen una relación a distancia que terminan cortando para no hacer daño a una amiga del teatro de Terry, que se ha enamorado de él y ha quedado gravemente herida por salvarle la vida (sinceramente, Candy, eres más tonta y no naces....mira que dejarle....)

Mientras tanto ella sigue con sus estudios de enfermería, cuidando de un amigo del pasado que ha perdido la



memoria en la guerra, huyendo de Neal que misteriosamente se ha enamorado de ella y quiere obligarla a casarse con él (Iriza estaba de los nervios)....

Pero aquí nos viene otro puñetazo del destino, Alistear que se había enrolado en el ejercito es abatido y Patty (la novia del internado) se intenta suicidar, pero allí está "Mega Candy Yo Puedo Con Todo" para consolarla.

Esta última etapa es la peor para Candy, pierde a Terry, Alistear muere, Albert desaparece y Neal reune a la familia para informar de su compromiso con....Candy? Creía que un compromiso era cosa de dos, pero bueno....

Candy decide ir a ver al misterioso tío William para pedirle ayuda y entonces......tendréis que averiguarlo vosotros, no me gusta fastidiar los finales. Que mala soy, ji, ji. Viendo la historia así puede parecer un poco....demasiado......"merengona", puede ser, pero ya sabes a qué te expones. Puede que el dibujo tampoco os llame la atención, todos se parecen sólo les cambian el pelo.....como es el caso de muchos mangas, pero tiene un algo, es un trazo fino, elegante, delicado, ideal para la historia la cual lleva a muy buen ritmo.

Os la he contado tal y como la veo yo, lo bueno y lo malo, sólo os pido que le deis una oportunidad a este clásico y veréis como no os decepciona.

**Mai**

マスターキートン

# MASTER KEATON

豹の檻

**Sin duda, Naoki Urasawa es uno de los autores de manga más prestigiosos y respetados de Japón. Urasawa no es muy conocido en España; sin embargo, más de uno reconocerá los nombres del manga *Pineapple Army* (publicado por Planeta) y del anime *Cinturó Negre*, cuyo título original es *Yawara!* y que emitió la televisión autonómica catalana, ambos de Urasawa. En el número 24 de Dokan hablamos sobre su última obra maestra, *Monster*, y en esta ocasión comentaremos otra obra que ha hecho mella en toda una generación de japoneses: *Master Keaton*.**

**Guión:** ***Hokusei Katsushika***
**Dibujo:** ***Naoki Urasawa***
Editorial: ***Shôgakukan***
Colección: ***Big Comics Spirits***
Núm. de volúmenes: ***18 (ed. tankobon) / 9 (ed. de bolsillo)***
Años de publicación: ***1988-1994***

### *Argumento*

Taichi Keaton Hiraga es un hombre de unos 40 años largos, de padre japonés y madre inglesa divorciados desde que él tenía 5 años, cuando su madre se lo llevó a Inglaterra. Keaton, de nacionalidad inglesa y graduado en Oxford, tiene un gran interés en la arqueología y su gran sueño es excavar en las orillas del Danubio en busca de las ruinas de una supuesta civilización antigua.

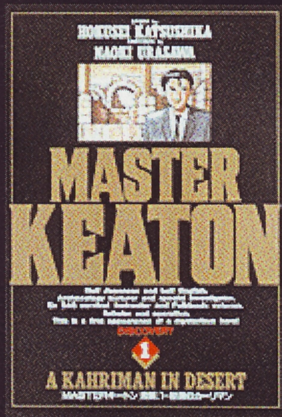
El protagonista, a primera vista un hombre tranquilo y "normal", es en realidad un ex-instructor de técnicas de supervivencia del SAS (Special Air Service) británico y veterano de la guerra de las Malvinas (guerra entre Argentina y Gran Bretaña a principios de los 80). En la actualidad, Keaton es investigador de seguros de la prestigiosa aseguradora británica Lloyd's y se dedica a esclarecer casos turbios y comportamientos fraudulentos de los clientes de la misma. Gracias a su formación en el SAS, Keaton es capaz de salir ileso de las situaciones más comprometidas (es como el McGyver de los manga) y gracias a su padre, zoólogo, sabe cómo manejar a los animales de las más distintas clases para que actúen a su favor.

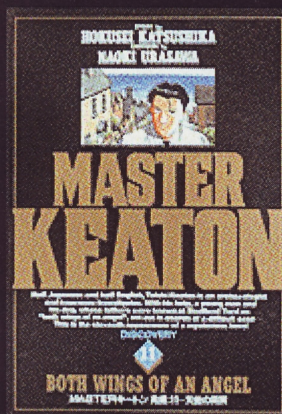
### *El mundo de Keaton*

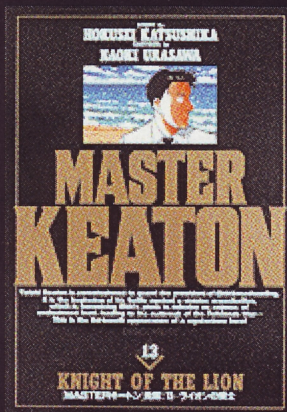
El trabajo del protagonista le obliga a recorrer todo el mundo, pero básicamente las historias que componen la obra transcurren en los países europeos. *Master Keaton* es un manga compuesto por historias (algunas cortas, otras no tanto), sin relación entre ellas y que se pueden leer independientemente.



En toda la obra existe un gran trabajo de documentación, un guión nacido de la mente genial de Hokusei Katsushika, cuyo



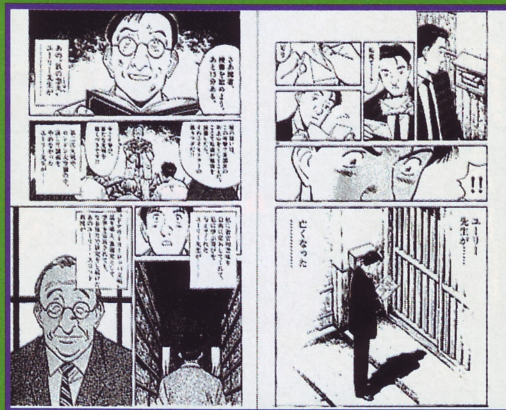



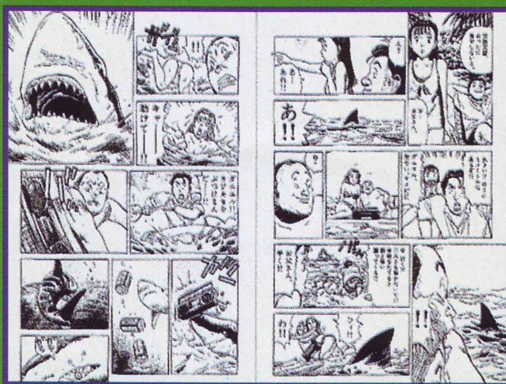












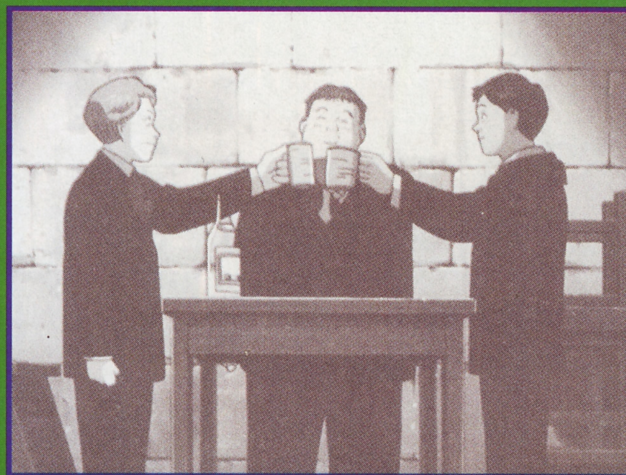
conocimiento del mundo actual llega la mayoría de las veces a sorprender gratamente al lector. Efectivamente, en *Master Keaton*, el lector, aparte de pasar un muy buen rato con un buen manga, aprenderá sobre historia del mundo en la época en que fue publicada la obra (la Guerra del Golfo, los problemas en Irlanda del Norte, etc) y sobre técnicas de supervivencia, lucha contra el terrorismo, modo de tratar a los animales, armamento... En cada página de *Master Keaton* existe un gran tesoro de conocimientos y de documentación exhaustiva que nadie debería despreciar.

Un fantástico guión y una genial puesta en escena de la mano del gran mangaka Naoki Urasawa, sin duda, todos los ingredientes necesarios para que esta obra fuera un gran bestseller en sus años de publicación (1988-1994, repartidos en 18 volúmenes) y que todavía dura en la actualidad. *Master Keaton* es un manga serio, para adultos, y que ningún aficionado al buen cómic en general debería despreciar llegado el caso que se publicara en nuestro país.

### *El anime*

Sin duda, un manga de estas características (para adultos, serio, con mucho diálogo y relativamente poca acción) no se presta precisamente a que se apueste por una versión animada. Sin embargo, para sorpresa de los propios japoneses, se realizó un anime del mismo, realizado por el estudio **Madhouse** y emitido por la **Nihon Terebi**, que gozó de cierto éxito. Actualmente, se encuentran a la venta en Japón un total de 13 vídeos con 3 capítulos cada uno.

Marc Bernabé
(m-bernabe@dreamers.com)



# Ruroni Kenshin
# Los ova´s y la pelicula



**Como viene siendo habitual, de un tiempo a esta parte, el mejor anime inédito en nuestro país, es emitido vía satélite en el canal *Buzz*, que nos sorprendió esta vez con la emisión de la película y las cuatro OVAs de Rurouni Kenshin repartidas a lo largo de tres fines de semana.**

## LAS OVAS

Lo más llamativo de esta serie de cuatro OVAs tituladas **Kiru Otoko** (El hombre que asesina), **Mayoi Neko** (Gato perdido), **Yoi no Satoyama** (Solos en la villa de la montaña), y **Jyuuji Kizu** (La cicatriz en forma de cruz) respectivamente, o conjuntamente bajo el nombre de **Tsuioku Hen** (Memorias), es el aumento de violencia de la que gozan, y el cambio radical del diseño de personajes con referencia al anime. En un primer momento nos puede chocar hasta el punto de llegar a no gustarnos. Sin embargo, según va transcurriendo la acción terminamos por habituarnos a él, y una vez sucedido esto, estaréis de acuerdo conmigo con que es un cambio soberbio y muy apropiado a la atmósfera y sentimientos que rodean a los personajes.

Respecto a la animación decir que es de una calidad bastante elevada y que la combinan de vez en cuando con imagen real. Algo que no es ninguna novedad (ya pudimos verlo en **Venus War** y **Serial Experiment Lain**) pero que cabe mencionar debido a lo bien integrada que está; y eso sí que es nuevo. Los movimientos de cámara y la planificación de los planos están bastante bien realizados, siendo estos bastante acordes con lo que uno podría esperar de una producción de estas características.

No contaré lo que ocurre ya que eso os quitaría gran parte de interés, pero sí os daré respuestas a las dudas que puedan surgir con referencia al contenido argumental de las OVAs. En éstas nos cuentan como Shinta Himura, un chico de diez años que ha visto morir a todos cuanto le importaban, es recogido por Seijuro Hito, maestro en la técnica Hiten Mitsurugi Ryû. Hito le adiestrará en sus artes y le rebautizará como Kenshin debido a que su antiguo nombre no era el apropiado para un verdadero samurai.



Durante el tiempo de su aprendizaje estallará la guerra civil de la que formará parte a pesar de la negativa de su maestro. Y en ella conoceremos a su primer amor y la causa de las cicatrices de su cara, también sabremos qué personajes fueron los responsables del cambio de gobierno al periodo Meiji (1878). Como veis las OVAs son toda una revelación en cuanto al pasado de nuestro protagonista y toca lo más interesante de su vida

## LA PELÍCULA

Con lo referente a ella no ahí mucho que decir. Se estrenó en los cines japoneses en diciembre de 1997 y no es ni más ni menos que otro episodio de la serie, y además de los simplones, con la particularidad de que su duración es de una hora y media (al menos no son los 30 minutos de la película de **Marmalade Boy**). Ya sabéis de qué os hablo, una pelea en la que Kenshin toma parte, la más tarde dará pie a sus recuerdos como Battosai y con los consecuentes problemas que su pasado le acarrea.

A diferencia de las OVAs. la animación de la película deja mucho que desear. Es más, me atrevería a decir, que el anime es de mayor calidad, cosa sorprendente si tenemos en cuenta que ésta es una producción para el cine, y no para el mercado doméstico. En definitiva, toda una decepción, al menos para mí.

**Lorena Pérez "TSUKI"**
*tsuki@sushi.co.jp*



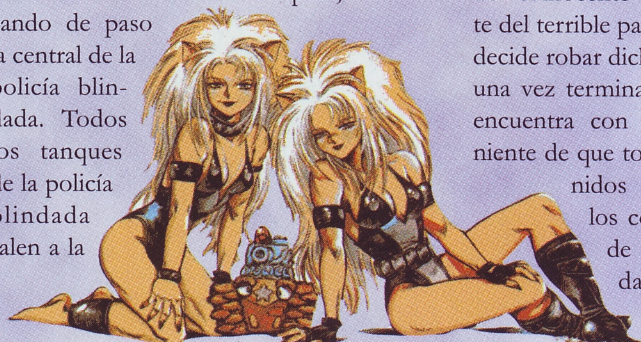


# Dominion
## Tank Police...Por el amor a un Bonaparte

**Uno de los primeros OVAS que vieron la luz en nuestro país fueron los de Dominion Tank police, fueron dos cintas de más o menos una hora de duración. El guión, dirección y storyboard fueron de Koichi Mashimo.**

Los OVAS de *Dominion* son bastante refrescantes ya que los dos primeros actos son muy divertidos, en el primer y segundo acto se cuenta la historia de cómo Leona entra a formar parte de la policía blindada, este ova no tiene demasiado que ver con el manga ya que la línea argumental no se parecen ni de lejos a la trama narrada en el manga, en este caso Leona entra en la policía blindada con muy mal pie ya que destroza en su primera misión el tiger especial de Brenten. Lo destroza intentando detener a Buaku el cual acababa de asaltar un hospital de personas sanas sólo para robar unas muestras de orina. No consiguen detenerle pero Buaku tampoco consigue huir con el botín. Leona decide crear un tanque perfectamente diseñado a sus dimensiones con los restos del tanque de Brenten, pero cuando está construyéndolo Brenten que está todavía resentido por la destrucción de su querido tanque decide que cuando termine de construirlo la mandará destinada a bienestar Infantil.

Buaku y las hermanas gato consiguen un par de tanques y deciden volver a intentar el asalto al hospital, atacando de paso la central de la policía blindada. Todos los tanques de la policía blindada salen a la captura de los dos tanques de Buaku pero caen presa de unas minas muy "especiales".



Pero Bonaparte, el tanque recién terminado de Leona y que acaba de empezar la persecución de Buaku es demasiado rápido para caer presa de las minas, encontrándose de camino al hospital con Brenten y todo el personal de la policía blindada que se dirigen al hospital sin tanques en formación cerrada y a la carrera. Leona aprovechando la situación chantajea a Brenten que le permitirá rectificar la orden de traslado de Leona a bienestar infantil a cambio de montar en Bonaparte hasta el hospital.

En el hospital se entabla una batalla campal entre Bonaparte y un tanque de la policía blindada que estaba de guardia en el hospital contra los dos tanques de Buaku.

El resultado de tan brutal batalla es la destrucción completa del hospital, al final de la batalla parece que Bonaparte queda sepultado por los restos del edificio, pero era una estratagema para poder seguir al único tanque que todavía conservaba Buaku y llegar de esta manera a detener al cerebro de la operación, pero durante el arresto se les escapan ligeramente las cosas de las manos y terminan matando al cerebro de la operación y dejando escapar de nuevo a Buaku.

El tercero y cuarto acto son bastante más serios que los dos primeros ya que tratan de la búsqueda de la identidad perdida de Buaku, por lo visto un cuadro recientemente subastado llamado "el inocente" es la prueba fehaciente del terrible pasado de Buaku. Buaku decide robar dicho retrato de sí mismo una vez terminada la subasta pero se encuentra con el pequeño inconveniente de que toda la sala y sus contenidos están protegidos por los comandos rojos, y uno de ellos hiere con una daga el costado de Buaku.




Casualmente Leona y su tanque Bonaparte aparecen en el momento menos oportuno y en la reyerta reciben un impacto que derriba a Leona de su querido tanque, Buaku gravemente herido aprovecha este momento de debilidad para colocar una bio-bola en el cuello de Leona, dicha bio-bola se aferra al cuello de la persona y cada vez va cerrando su presa, si el huésped de la bio-bola forcejea la bio-bola cierra sus garras con mas fuerza.

Buaku huye con Leona de rehén y la utiliza para sobrevivir con la promesa de liberarla de la bio-bola si consigue llevarle a la zona donde debe reunirse con las hermanas gato.

El OVA termina con un enfrentamiento entre las fuerzas de la policía blindada, los comandos rojos y las fuerzas de Buaku. Buaku consigue escapar al fin y en un acto de compasión le regala a Leona el antídoto para la bio-bola, sólo al final cuando parecía que todo había terminado el líder de los comandos rojos que había sobrevivido le arrebata el retrato a Buaku y se escapa en su helicóptero de combate. Es una pena que una de las hermanas gato estuviera cerca de una pieza de artillería que toma prestada del arsenal de la policía blindada y consigue destruir el helicóptero de combate del líder de los comandos rojos.

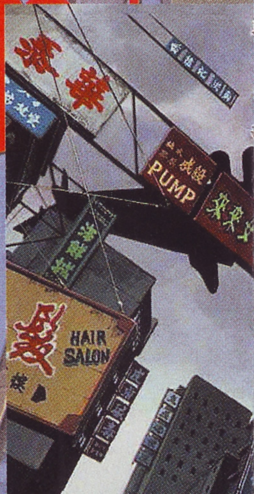
Como moraleja final Buaku vuelve al lugar donde le crearon como ser artificial y se da cuenta que no necesita un retrato para poder certificar su pasado.

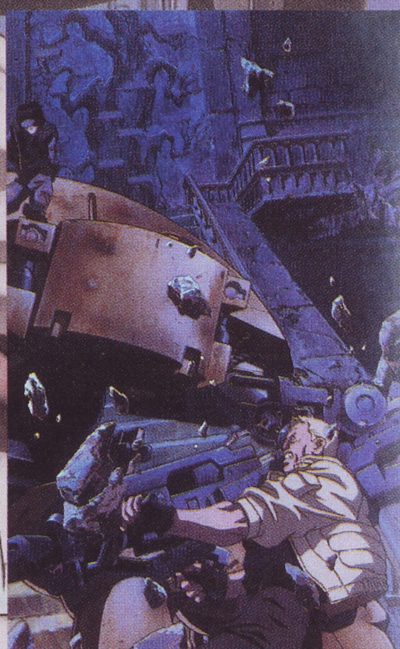
**Ridli Scott**
ridli666@mixmail.com

# THE ANALYSIS OF

# 「攻殻機動隊」

# GHOST IN THE SHELL



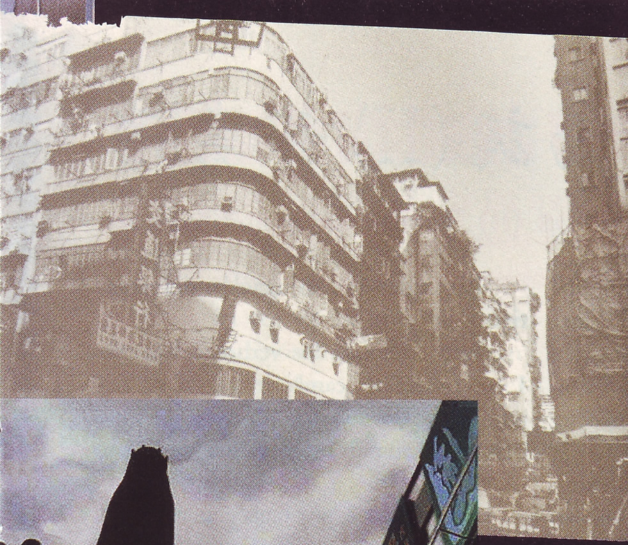



BASED ON MANGA BY SHIROW E

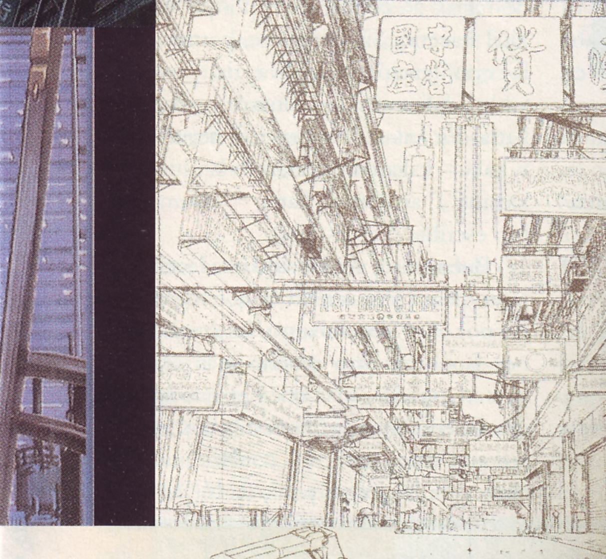
DIRECTED BY OSHII MAN



KODANSHA







*The analysis of ghost in the shell* no es un libro de ilustraciones cualquiera, para cualquier aficionado a **Shirow** y en concreto a el anime de **Mamoru Oshii** es un libro imprescindible, ya que es un examen exhaustivo sobre todos y cada uno de los diseños de la película. Aunque sus páginas en color son minoría eso no resta atractivo al art-book, al contrario, las páginas en blanco y negro son las que verdaderamente impresionan al aficionado.

Las primeras páginas a color del art-book se dedican a describir quién es *Motoko Kusanagi* y la función de la *sección 9*, además de resumir en pocas páginas el argumento de la serie.

Y una vez se ha terminado esa pequeña introducción de una docena de páginas empieza lo verdaderamente impresionante, los diseños de la ciudad desde planos aéreos que luego fueron rediseñados infográficamente para las escenas de persecución.

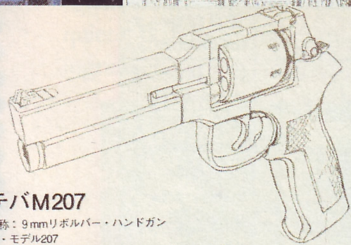
Un comentario de los detalles de la primera escena de la película a cargo de **Mamoru Oshii** y los diseños de todas las armas que aparecen en la película incluyendo por supuesto la munición. Con detalles tan curiosos como el diseño del haz de luz que desprende cada una de las armas al disparar.

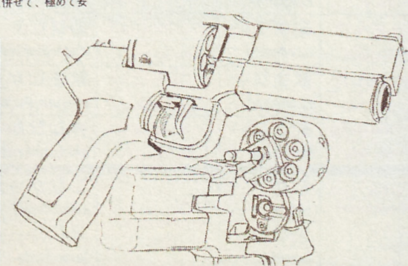
También aparecen varias escenas significativas de la película explicadas a través del story-board original de **Mamoru Oshii**. Otra de las cosas mas llamativas del art-book son los dibujos de las localizaciones de los escenarios la mayoría inspirados en el Hong Kong contemporáneo como demuestran las fotografías que tomaron los diseñadores para crear el entorno de la ciudad en la que se desarrolla la acción de la película.

Las escenas mas importantes son analizadas y explicadas paso a paso hasta el más mínimo detalle dando datos que a cualquiera le podrían parecer insustanciales, pero que para muchos otros entre los cuales me incluyo les podrían resultar tremendamente interesantes. En conclusión y aparte de datos sobre estructuras y diseños arquitectónicos, armamento y robótica avanzada, es un art-book minucioso, cuidado hasta el mas mínimo detalle y el más interesante de todos los art-books sobre la obra de **Shirow** que he podido ver hasta ahora en el mercado.

Morpheus

**Título: The Análisis of Ghost in the Shell**
**Autor: Varios autores**
**Páginas:158 b/n y color con un poster a color de tres paginas**
**ISBN: 4-06-319640-2**
**Precio: 1600 yenes**










# 第⑳課：動詞(II)辞書形

## Curso de Japonés

## Lección 20 : Verbos (II) Forma *de diccionario*

Hemos llegado ya a la lección 20, y esto se va haciendo más y más complicado. En esta lección 20 complementaremos lo explicado en la lección anterior sobre los verbos. Si en la lección 19 veíamos la manera formal de conjugar un verbo, en esta lección veremos la manera informal: la llamada "forma simple" o "forma de diccionario".

Y para no perder la costumbre, tenéis en Internet la web oficial con todas las lecciones:

http://www.dreamers.com/nihongo/

## FORMA DE DICCIONARIO

La forma simple o forma de diccionario se utiliza en situaciones informales, cuando hablemos con amigos o con la familia. Es por ello que esta forma es la que se utiliza mayoritariamente en los manga. Se llama "forma de diccionario" porque en los diccionarios, al buscar un verbo, siempre tendremos que buscarlo por esta forma; sería el equivalente del infinitivo en español.

La particularidad de esta forma es que los verbos siempre terminan en "u" (v. tabla), y contrariamente a la forma -masu (.lección 19) la conjugación es mucho más complicada.

En la tabla os hemos puesto las conjugaciones de los distintos tipos de verbos y las reglas (en lila) para conjugar el pasado y el negativo. Vamos a explorar la tabla con más detenimiento.

## LA TABLA

De arriba a abajo, vemos tres particiones: grupo 1, 2 y 3.

**Grupo 1:** verbos llamados "invariables", luego veremos por qué.

**Grupo 2:** v. "variables".

Hemos hecho 5 particiones, A, B, C, D y F

**Grupo 3:** verbos irregulares; sólo hay 2, los verbos suru y kuru, y hay que aprenderlos de memoria porque lógicamente las reglas de conjugación no se aplican a estos verbos, por algo son irregulares. De izquierda a derecha tenemos:

**-Forma simple**, equivalente al infinitivo español (en rojo). Ved como todos los verbos terminan en "u".

**-Traducción.**

**-La conjugación pasada de los distintos verbos.**

-Las reglas de conjugación del pasado.

Los verbos del **grupo 1** terminan siempre en ru y para conjugar el pasado lo único que tendremos que hacer es quitar la ru y cambiarla por ta (es por ello que se llaman verbos invariables). Ej: oshieru. Quitamos la ru= oshie / añadimos ta= oshieta. (enseñaba / enseñé)

Los verbos del **grupo 2** son más complicados en este sentido:

Los verbos terminados en su **(A)** cambian siempre el su por shita.

Los verbos terminados en tsu, u o ru **(B)** cambian siempre esta última sílaba por tta. ¡Ojo! Hay verbos terminados en ru tanto en el grupo 1 como en el 2 y esto puede llevar a confusiones. La única manera de saber si un verbo terminado en ru corresponde al grupo 1 o al 2 es aprenderlo de memoria... (gomen ne!)

Los verbos terminados en ku **(C)** cambian siempre el ku por ita.

Finalmente, los verbos acabados en bu, mu y nu cambian siempre la última sílaba por nda.

**-La conjugación negativa de los verbos.**

**-Las reglas de conjugación del negativo.**

Como siempre, los verbos del **grupo 1** son sencillos: cambiaremos la ru del infinitivo por nai. Ej: okiru. Quitamos ru= oki, añadimos nai= okinai. (no levantarse)

En el **grupo 2**, por regla general, cambiaremos la última u del infinitivo por una a y añadiremos nai. Ej: nomu. Quitamos la u= nom / añadimos a= noma / añadimos nai= nomanai (no beber).

Atención a los verbos acabados en tsu, que no cambian a tsa sinó a ta (matsu=matanai) y a los verbos acabados en u, que cambian a wa (kau=kawanai).

**-La conjugación negativo pasado.** En este caso no hemos puesto columna de reglas de conjugación porque es muy fácil hacerlo. Simplemente, partiendo de la conjugación negativa de cualquier verbo, quitamos la última i y añadimos katta. Ej: kaku. Conjugación negativa del v. kaku= kakanai / quitamos la última i = kakana / añadimos katta = kakanakatta (no escribía / no escribí)

Bueno, esta vez ha sido una lección un tanto densa y la verdad es que me disculpo por ello. Sin embargo, las conjugaciones japonesas son mucho más sencillas que en español, cosa que hay que agradecer. Bueno, intentad formar vuestras frases con estos verbos y con las informaciones de las lecciones 7, 9, 16, 18 y 19.

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Grupo 2: variables | A | 貸す *kasu* | prestar | 貸した *kashita* | —~~す~~した —~~su~~ shita | 貸さない *kasanai* | —~~す~~さない —~~su~~ sanai | 貸さなかった *kasanakatta* |
| | B | 待つ *matsu* | esperar | 待った *matta* | —~~つ~~った —~~tsu~~ tta | 待たない *matanai* | —~~つ~~たない —~~tsu~~ tanai | 待たなかった *matanakatta* |
| | | 買う *kau* | comprar | 買った *katta* | —~~う~~った —~~u~~ tta | 買わない *kawanai* | —~~う~~わない —~~u~~ wanai | 買わなかった *kawanakatta* |
| | | 帰る *kaeru* | volver | 帰った *kaetta* | —~~る~~った —~~ru~~ tta | 帰らない *kaeranai* | —~~る~~らない —~~ru~~ ranai | 帰らなかった *kaeranakatta* |
| | C | 書く *kaku* | escribir | 書いた *kaita* | —~~く~~いた —~~ku~~ ita | 書かない *kakanai* | —~~く~~かない —~~ku~~ kanai | 書かなかった *kakanakatta* |
| | D | 急ぐ *isogu* | darse prisa | 急いだ *isoida* | —~~ぐ~~いだ —~~gu~~ ida | 急がない *isoganai* | —~~ぐ~~がない —~~gu~~ ganai | 急がなかった *isoganakatta* |
| | E | 遊ぶ *asobu* | jugar | 遊んだ *asonda* | —~~ぶ~~んだ —~~bu~~ nda | 遊ばない *asobanai* | —~~ぶ~~ばない —~~bu~~ banai | 遊ばなかった *asobanakatta* |
| | | 飲む *nomu* | beber | 飲んだ *nonda* | —~~む~~んだ —~~mu~~ nda | 飲まない *nomanai* | —~~む~~まない —~~mu~~ manai | 飲まなかった *nomanakatta* |
| | | 死ぬ *shinu* | morir | 死んだ *shinda* | —~~ぬ~~んだ —~~nu~~ nda | 死なない *shinanai* | —~~ぬ~~なない —~~nu~~ nanai | 死ななかった *shinanakatta* |
| Grupo 3: Irregulares | | する *suru* | hacer | した *shita* | *Verbos irregulares: no hay regla.* | しない *shinai* | *Verbos irregulares: no hay regla.* | しなかった *shinakatta* |
| | | 来る *kuru* | venir | 来た *kita* | | 来ない *konai* | | 来なかった *konakatta* |

# 漫画例

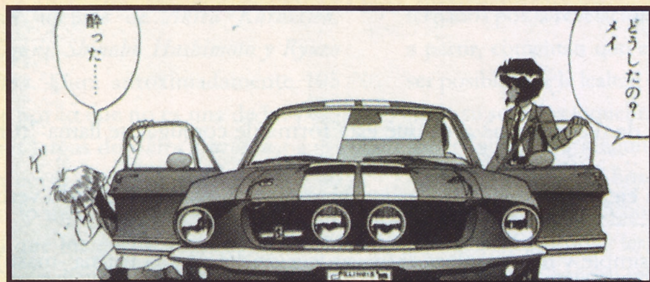
**En esta página veremos algunos ejemplos extraídos de auténtico manga japonés en versión original. Esta vez veremos algunas muestras de cómo conjugan los japoneses los verbos en la forma de diccionario.**



**Sakura Momoko / Chibi Maruko-chan, Shûeisha**

| | | |
|---|---|---|
| **Maruko :** | まる子の今日は今からはじまるよ | さあさあ |
| | maruko no kyô wa ima kara hajimaru yo | saa saa |
| | Maruko PP hoy PS ahora a partir empezar PE | venga venga |
| | **¡El día de Maruko empieza a partir de ahora!** | **¡Allá vamos!** |

Empezamos los manga-ejemplos con una muestra del uso del presente de la forma de diccionario: el verbo hajimaru (empezar). Hay que insistir en que los verbos japoneses no se conjugan como los españoles (v.lección 19). Los verbos japoneses no distinguen género ni número. Por ejemplo: watashi wa hajimaru (yo empiezo); anatatachi wa hajimaru (vosotros empezáis); kanojo wa hajimaru (ella empieza). Lo que en castellano cambia ("empiezo, empezáis, empieza") en japonés es siempre igual (hajimaru). No hay ni que decir que es de agradecer esta sencillez en un idioma tan complicado como es el japonés.El sonido saa saa que emplea Maruko en el segundo bocadillo expresa una idea de apresuramiento, impaciencia. Nos ha parecido apropiado traducirlo por "¡Allá vamos!".



**Sonoda Kenichi / Gun Smith Cats, Kôdansha**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Rally:** | どうしたの？メイ | **Minnie Mai :** | 酔った |
| | dôshita no? mei | | yotta. |
| | ¿qué ocurre? Mai | | marearse (pas.) |
| | **¿Qué ocurre, Mai?** | | **Me mareé\par** |

Aquí vemos un verbo conjugado en pasado, forma de diccionario. Se trata del verbo you (marearse). Como el verbo termina en u (grupo 2, B en la tabla) el pasado se forma quitando la u del infinitivo y añadiendo tta. Efectivamente= you / sacamos u: yo / añadimos tta: yotta. ¡No falla!

**Raishin :** 十郎には、できなかったもので...

jûrô ni wa, dekinakatta mono de...

Jûrô PI PS, poder (neg.pas.) cosa

**Lo que no pudo hacer Jûrô...**



**Fujita Kazuhiro / Ushio to Tora, Shôgakukan**

Para terminar, un ejemplo de una conjugación negativa pasada, en este caso del verbo dekiru (poder / saber), que es dekinakatta. Para conjugar esta forma hay que seguir los siguientes pasos.

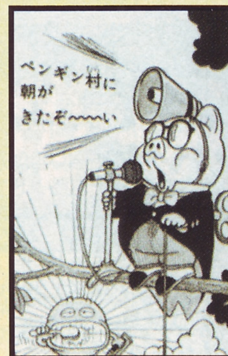
Infinitivo: dekiru / ¿de qué grupo es? Grupo 1 / ¿cómo se forma el negativo de este grupo? quitamos ru y añadimos naí (dekinai) / ¿como se forma el negativo pasado? quitamos la i de la forma negativa y añadimos katta (dekinakatta) ¡Tachán! Parece difícil, pero no lo es tanto. Sólo hay que acostumbrarse a ello y enseguida nos encontraremos conjugando verbos sin problemas.

**Cerdo :** ペンギン村に朝がきたぞ〜い

pengin mura ni asa ga kita zo-i

Pingüino pueblo PL mañana PS venir PE

**¡Ya es de día en Villa Pingüino!**



**Toriyama Akira / Dr.Slump, Shûeisha**

Famosa frase donde las haya dentro del mundillo del manga la de esta viñeta del Dr.Slump. En este ejemplo vemos la forma pasada de uno de los dos verbos irregulares que existen en japonés: kuru. Como podemos ver en la tabla de la página anterior y en este ejemplo, el pasado de kuru es kita. Los verbos irregulares no obedecen las reglas de conjugación, es por ello que, desgraciadamente, tendremos que aprendérnoslos de memoria. (¡pero sólo hay dos irregulares en japonés, comparado con los tropecientos mil que hay en español!)

Existe también un verbo semi-irregular. Estamos hablando del verbo iku (ir), cuyo pasado no es iita sinó itta. Vale la pena

**Maria :** 竜次くんいっしょに入らない

Ryûji kun isshoni hairanai?

Ryûji-kun juntos entrar (neg.)?

**Ryûji, ¿nos bañamos juntos?**



**Togashi Yoshihiro / Tende Seiaku Cupido, Shûeisha**

En esta viñeta se nos ofrece la conjugación negativa del verbo hairu (entrar / meterse), que es hairanai (no entrar / no meterse). En este contexto, están hablando de entrar en la bañera, cosa que en castellano es mejor traducir por "bañarse". La traducción literal de la frase de Maria sería algo como: "Ryûji, ¿no entramos juntos?". Este uso del negativo es para hacer preguntas; creemos que la traducción ofrecida es más fiel al sentido original.

## GLOSARIO

**Forma de diccionario:** Variedad coloquial o vulgar de la conjugación de un verbo.
**Forma -masu:** Variedad formal de la conjugación de un verbo.
**Partícula:** signo hiragana que indica la función de la palabra a la que sucede.
**PE:** Partícula Enfática. La mayoría de partículas de final de frase expresan énfasis o añaden cierto matiz. Ej: ne, yo, zo...
**PI:** Partícula de Comp. Indirecto. Ej: ni
**PP:** Partícula Posesiva. Ej: no
**PL:** Partícula de Lugar. Ej: de, ni
**PS:** Partícula de Sujeto Ej: ga, wa

**Marc Bernabé**
m-bernabe@dreamers.com

# 練習

## ¡Bienvenidos a la sección de ejercicios del Curso de Japonés! Recordemos que la respuesta a estas preguntas se publicará en el próximo número de Dokan, aunque para los ansiosos, también se pueden consultar las respuestas correctas a partir de YA en la web: www.dreamers.com/nihongo/

1- ¿De qué otra manera se suele llamar a los verbos en forma de diccionario? ¿Por qué esta forma de conjugar se llama "forma de diccionario"?
2- ¿Cuáles son las reglas de conjugación del negativo? Dar un ejemplo usando un verbo del grupo 1 y dos más usando verbos del grupo 2.
3- Conjugar el presente del verbo 遊ぶ(asobu, jugar), forma simple y forma -masu (repasar lección 19 para la forma -masu)
4- Conjugar el negativo del verbo飲む(nomu, beber), forma simple y forma -masu (ver lección 19 para la forma -masu)
5- Traducir la frase "Yo compré un libro"} al japonés. (Pistas: comprar= 買う (kau) / libro= 本 (hon) / partícula de Comp.Directo= を (o)).
6- Traducir la frase "彼女は英語を教えなかった" (kanojo wa eigo o oshienakatta) al castellano. (kanojo=ella / eigo=inglés / wa=partícula de sujeto) / o=partícula de Comp.Directo)
7- Traducir la frase "Tanaka no se levanta" al japonés. (Pistas: Tanaka (nombre propio)= 田中 / partícula de sujeto=は (wa) ¡Ojo!: Lección 15)
8- Traducir la frase "私はマリアを待つ" (watashi wa maria o matsu) al castellano. (watashi=yo / maria=María / wa=part. sujeto / o=part. CD)
9- Traducir al japonés: "yo escribo", "ellos escriben" y "vosotros escribís". (Escribir= 書く (kaku) / yo= 私 (watashi) / ellos= 彼ら(karera) / vosotros= あなた達(anatatachi) / partícula de sujeto= は. (wa).
10- Decir cuáles son los dos verbos irregulares del japonés y conjugar todas sus formas. Hay otro verbo semiirregular, ¿cuál es y cómo se conjuga?

## Respuestas de los ejercicios de la lección 19

1- Porque la forma presente de todos los verbos en esta variedad termina siempre en -masu.
2- La forma de diccionario.
3- 書きません(kakimasen)
4- 食べます(tabemasu)
5- 私はビールを飲みました (watashi wa biiru o nomimashita)
6- Él no jugaba / Él no jugó (2 opciones)
7- 彼女は走りません (kanojo wa hashirimasen)
8- Yo compro una flor
9- sentido A (literal)= entendí / entendía
sentido B (locutivo)= vale / de acuerdo / OK / entendido
10- Que el personaje que habla no está hablando en japonés sino que se nos ofrece la traducción de lo que dice.


POLICE
S.M.A.P.
神奈







POLICE
S.M.A.P.
退魔庁

# Trono de Sangre

La película que tratamos hoy es Trono de sangre una de las mejores obras del gran maestro *Akira Kurosawa*, y a mi parecer la mejor que he visto de este autor ya sea por sus espectaculares escenas con centenares de extras recreando batallas típicas de la época medieval-japonesa, como por su inspiración , ya que es una recreación de la inmortal obra de William Shakespeare "Macbeth".

Su estreno fue en 1957 y su título original es *Kumonosu-jo*, en el guión participaban además de *Akira Kurosawa, Hideo Oguni, Shinobu Hashimoto y Ryuzo Kikushima*. Dura aproximadamente 105 minutos por lo que no es una de las películas más largas de *Akira Kurosawa* aunque esa corta curación no repercute en el guión lo más mínimo, incluso lo prefiero ya que los eventos que se desarrollan en la película tienen un ritmo más rápido y quizás más adecuado que la mayoría de las películas de *Akira Kurosawa,* como ocurre en **"Ran"** por citar alguna de sus obras.

## ARGUMENTO

La historia comienza en el siglo dieciséis durante la época medieval-japonesa, cuando unos mensajeros acuden al castillo del bosque para anunciarle a su señor que una batalla se está aconteciendo en ese momento. Cuando la batalla concluye a favor por supuesto del señor del castillo del bosque hace llamar a *Washizu y Miki* dos de sus generales que han sido distinguidos en el combate por la defensa de los terrenos de su señor.

Pero estos dos aguerridos generales se pierden en la niebla del bosque y no llegan al castillo del bosque. En cambio llegan a una pequeña choza rodeada de niebla que se encuentra en lo más profundo del bosque atraídos por el canto de una mujer.

La mujer cuando los dos generales se presentan ante ella les profetiza que *Washizu* será primero amo de el castillo del norte y más tarde será amo y señor del castillo del bosque, además de profetizar a la vez que el hijo de *Miki* también será amo del castillo del bosque.

Una vez dichas estas desconcertantes palabras la mujer desaparece entre la neblina. Cuando los dos consternados por la revelación se disponen a partir, comentan que eso no puede ser posible, que la lealtad que profesan hacia su señor es inquebrantable y que jamás intentarían ninguno de los dos ocupar el castillo del bosque.

Una vez salen del bosque y llegan al castillo del bosque les aguarda una sorpresa, su señor recompensa a *Washizu* con el señorío del castillo del norte cumpliendo así la primera de las predicciones de la mujer fantasmal.




Esto hace pensar a *Washizu*, y meditar sobre lo ocurrido, pero es su mujer *Asaji* quien le insta a cometer el asesinato de su señor antes de que éste se entere de la predicción de la mujer del bosque, ya que si llegase a enterarse seguro que acabaría con la vida tanto de *Washizu* como de *Asaji*.

*Washizu* aconsejado por su mujer decide de matar a su señor y lo hace justo cuando su señor viene a visitarlo al castillo del norte en un viaje de caza. De esta manera *Washizu* se convierte en el amo y señor tanto del castillo del norte como del castillo del bosque.

Al haberse cumplido las dos profecías, *Washizu* piensa que lo que la mujer fantasmal le dijo a *Miki* también sería cierto, y tras ser manipulado por su esposa que acaba de quedar embarazada decide de matar también a *Miki* y a su familia para acabar así con su descendencia para que su hijo pueda reinar después de él. *Washizu* consigue matar a *Miki*, pero su hijo no es asesinado.

Años más tarde el hijo de *Miki* decide vengarse y uniendo las fuerzas que le son leales ataca las fortalezas de *Washizu*. *Washizu* está preocupado y decide ir a ver a la mujer del bosque para ver si puede profetizar su futuro. Ésta le dice unas palabras muy extrañas, -"sólo perderás la batalla cuando veas al bosque moverse", esto tranquiliza a *Washizu* que piensa que es imposible que el bosque se mueva. Pero lo que no esperaba *Washizu* es que los hombres del hijo de *Miki* talasen los árboles del bosque para avanzar con ellos hasta el castillo utilizándolos para ocultar su número, cubrirse de las flechas y de arietes.

Cuando *Washizu* ve el bosque moviéndose cae en la desesperación y sus tropas también, la batalla es intensa pero ya se conoce el resultado, *Washizu* muere finalmente ensartado por decenas de flechas cumpliendo la última predicción de la mujer fantasmal.

**Enrique Herranz**
herranz@svalero.es

# SUPERSTICIONES Y MANIAS NIPONAS

**Un mes más nos damos cita en nuestro Japan Times, en el que explicamos los aspectos más curiosos e impactantes del modo de ser y de vivir del pueblo que ha inventado nuestro querido manganime.**

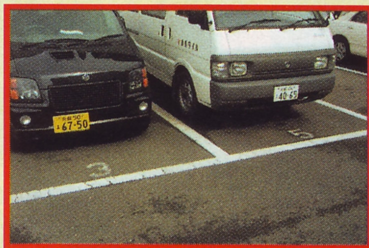
Esta vez vamos a hablar sobre un fenómeno que se repite en todas las sociedades del mundo, Japón no va a ser menos: la superstición.

## Contrastes

Si todos tenemos la imagen de un Japón hiperindustrializado, lleno de trenes bala, robots y alta tecnología. Una imagen de un Tôkyô bullicioso, de una sociedad moderna e informatizada. De hecho, esta es una de las muchas facetas de Japón, quizá la más evidente de cara al exterior, pero no por ello la más importante.A muchos les sorprenderá saber que los japoneses son un pueblo bastante supersticioso, con sus temores y sus tabúes. Existen las versiones japonesas de nuestros martes y 13, los gatos negros que se nos cruzan o pasar por debajo de una escalera. Por supuesto, estas supersticiones toman formas distintas.

## El número 4

Quizá la más conocida y extendida de las supersticiones o manías de los japoneses es su aversión al número 4, de forma equivalente a nuestro número 13, pero más extendida y con más razón de ser. Resulta que el número 4 se pronuncia *shi* (aunque también se puede pronunciar *yon*), igual que otra palabra de muy mal agüero: muerte. Es por ello que nadie quiere la habitación número 4 cuando ingresa en un hospital (se puede interpretar que están en la habitación "muerte", cosa que no hace mucha gracia). Tampoco nadie desea la habitación 4 de un hotel ni la plaza número 4 de un párquing. Por extensión, son poco deseables los números 14 ó 24, etc...



**¿Que diria Pitágoras? Del 3 al 5**

Pasa casi exactamente lo mismo con el número 9, que se lee *ku*, al igual que la palabra "sufrimiento".

Los japoneses, muy pragmáticos y prácticos, ellos, se inventaron rápidamente la solución: hacer hospitales, hoteles o parkings sin números 4 ó 9. Es decir, de la habitación 3 pasamos directamente a la 5 y de la 8 a la 10...

No muy lógico matemáticamente hablando, pero comprensible a pesar de todo.

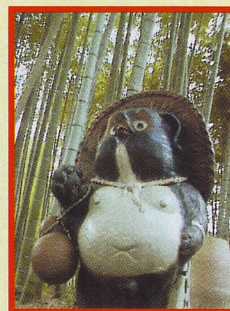



**la felicidad está en tus manos....!si pagas!**

## Tras la suerte

Todas las sociedades tienen amuletos y objetos (dientes de ajo, por ejemplo) que la gente lleva consigo en ocasiones importantes. Los japoneses tienen también sus amuletos, menos apestosos que lo del diente de ajo, pero no por ello menos curiosos. En primer lugar, están como no los amuletos que los templos muy "altruistamente" nos venden (o nos *regalan* a cambio de dinero, si lo preferís). Para todo: amor, concepción, inteligencia, suerte, dinero, matrimonio...

Y están también, en relación con la religión, los *ema*, unas placas de madera dibujadas por una sola cara que uno compra en el templo. En la otra cara, se escribe uno o varios deseos y finalmente se cuelga el *ema* en el templo ("¡yo quiero quedármelo!" uno piensa). En algunos *jinja* incluso venden réplicas en miniaturas de *torii* (la estructura de madera pintada en roja que marca la entrada al templo), como es el caso del Fushimi Inari, en Kyôto.



**Un tanuki perdido entre el bambú**

Por otro lado, la importancia que los japoneses otorgan a los animales ha hecho que algunos de ellos se convirtiesen también en amuletos para la tan ansiada suerte. Es el caso del *manekineko*, de *maneku* (convidar) y *neko* (gato) que, con la palma de la patita hacia abajo, al revés de como lo haríamos nosotros, invita a la suerte, al dinero, o a los clientes a entrar en los comercios.

Y es el caso también del tejón, *tanuki* en japonés. Con unos genitales desproporcionadamente grandes y al descubierto, el *tanuki* suele estar en los portales de las casas y guardarlas del mal.

## El miedo a la desgracia

Y también como todo el resto de la humanidad, los japoneses temen la desgracia e intentan evitarla. A ello ha contribuido bastante el peso de la religión y la influencia que los templos han tenido y tienen todavía en la vida de los pueblos.

Prueba de ello es que el motivo original de la mayoría de festivales es pedir el favor de los dioses para que la cosecha sea buena, o agradecerles que ha sido buena. De esta manera, los dioses estaban contentos y no arrojaban su ira sobre el pueblo japonés.

Así mismo, hay dictámenes religiosos todavía muy presentes en la vida de todo japonés: por ejemplo, jamás pasaremos de largo de un templo sin dar dos palmadas ante el altar, inclinarnos en reverencia y oración, y echar un par de monedillas (faltaba más). Jamás le echaremos una foto a una tumba, pues es una falta de respeto no dejar descansar en paz al difunto. Por extensión... ¿jamás diremos lo que pensamos?

**Marc Bernabé**
*m-bernabe@dreamers.com*
**Verònica Calafell**
*v-calafell@dreamers.com*

Pioneer

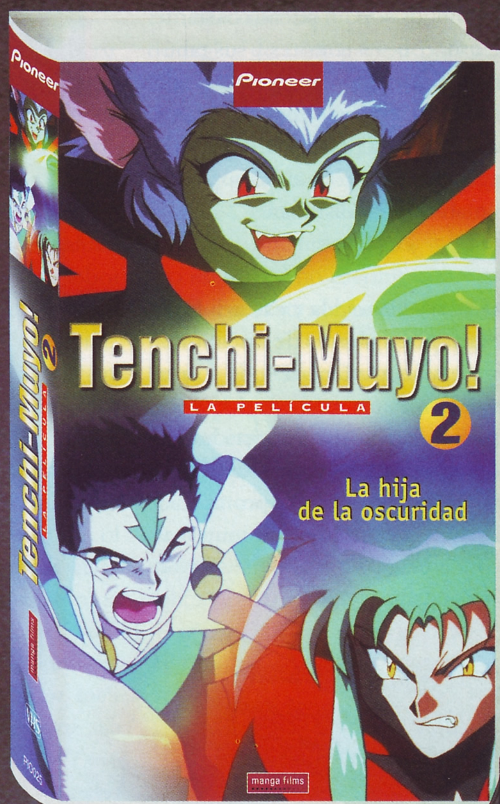
La marca del anime.

# Tenchi-Muyo!

LAS PELÍCULAS 1 Y 2

## ¡Toda la calidad, humor, acción y emoción de la famosa saga Tenchi-Muyo!




A la venta a partir del 26 de Abril

**Por fin a la venta en vídeo las películas inéditas en TV, no las dejes escapar.**

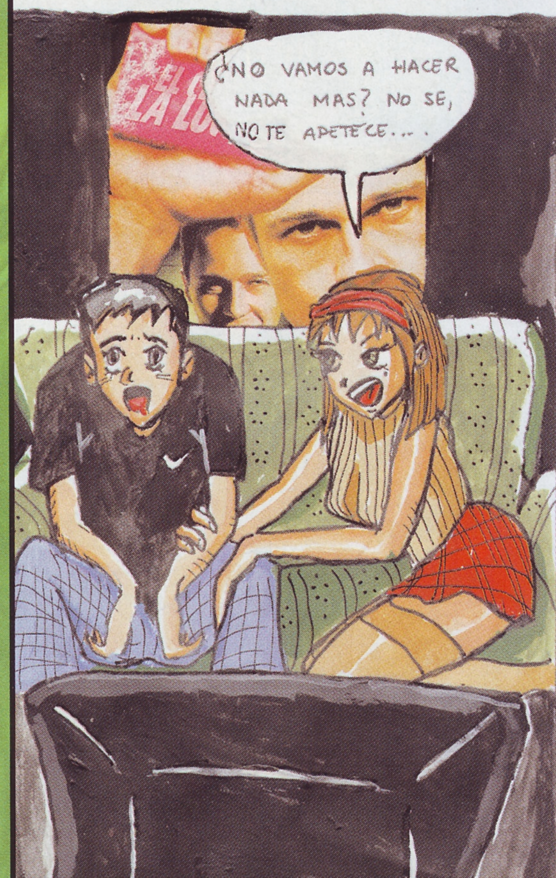
Pioneer

PIONEER es una marca distribuida por MANGA FILMS S.L.
Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA • Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33 • http: //www.mangafilms.es
E-mail: manga@mangafilms.es

manga films


¡HOLA CARIÑO! ESTOY TODO EL FIN DE SEMANA SOLA EN CASA. ¿PORQUE NO TRAES UNA PELI...?


SABADO 03.15 AM
CARAMELITO.... LLEVAMOS VIENDO TUS DIBUJITOS TODO EL FIN DE SEMANA...


¿NO VAMOS A HACER NADA MAS? NO SE, NO TE APETECE...


¡VALE! PERO PRIMERO PONTE ESTA PELUCA DE REI A(RF ARF) YANAMI
(Y LUEGO DI ".... " PARA QUE QUEDE MAS AUTENTICO)
PSR 2000

# DARK MINDS

**ENTREMOS EN EL OSCURO MUNDO DE DARK MINDS, LA HISTORIA DE UN PROLÍFICO ASESINO EN SERIE Y DOS INVESTIGADORES ESPECIALES ENCARGADOS DE LLEVAR AL ASESINO ANTE LA JUSTICIA. SITUADO EN UN FUTURO NO TAN DISTANTE DARK MINDS COMBINA TODOS LOS ELEMENTOS DE LOS CLÁSICOS DE LA FICCIÓN POLICIACA CON EL OSCURO Y GÓTICO GENERO DEL CYBERPUNK. UNÁMONOS A LOS AGENTES NAGAWA Y NAKIKO MIENTRAS COMBATEN EL CRIMEN EN MACROPOLIS.**







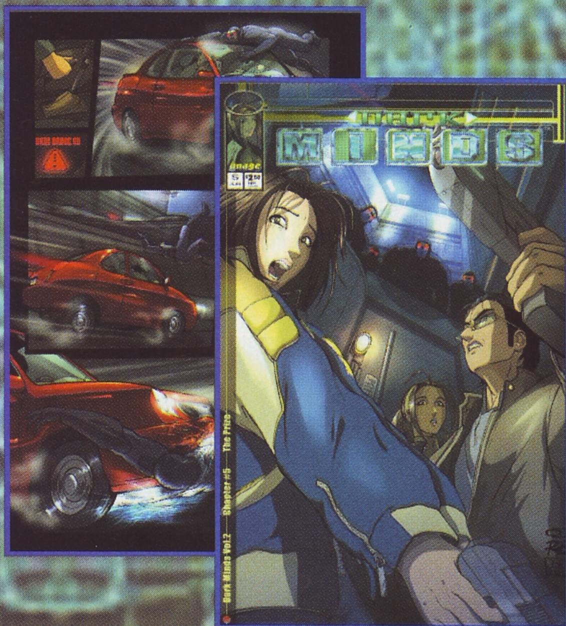
Porque no sólo de manga vive el otaku os voy a comentar las alternativas disponibles, pero no os asustéis porque por ahora solo os hablaré de cómics con "estilo manga" o "aire a manga" o como queráis llamarlo. Bueno centrémonos porque sino esto acabará en una discusión estúpida e insulsa.

Antes de nada puntualizar que los cómics americanos no son todos de superheroes con mayas y los calzoncillos por fuera y poderes sobrenaturales. Una vez aclarado el tema pasemos a hablar de la serie Dark Minds.

## EL TRANSFONDO

La ciudad es Macropolis, el año, no importa, el futuro, una ciudad inmensa con superpobla-






ción. La tecnología está presente en cada momento, al igual que los avances en todos los campos de la ciencia, las habilidades psiónicas son un hecho.

El S.I.U. (Special Investigations Unit) es un cuerpo especial de la policía con cientos de agentes y secciones, apoyado por fondos privados (lo cual les obliga a tener que aceptar encargos de empresas privadas), que investiga todo tipo de crímenes.

Exatech, una empresa que apoya al gobierno actual y utiliza su influencia para que el gobierno de Macropolis intervenga en el caso "The Paradox Murder", provocando que Akane Nakiko, una cyborg de nivel 2, entre en el caso con el agente Tedashi Nagawa del S.I.U. .

Aurora Industries, una empresa con un contrato de defensa con el gobierno, que desarrolla implantes cibernéticos, al igual que realiza entrenamientos en habilidades psiónicas en sus "pacientes", desde que ellos mismos descubrieron este tipo de habilidades en los seres humanos. Esta empresa ligada estrechamente con el gobierno local a través de la tecnología proporcionada, es la encargada de mantener y desarrollar las habilidades e implantes de la agente Nakiko y la responsable de que esté investigando el caso con el agente Nagawa del S.I.U. a través de la mediación tanto del gobierno local como de Exatech.

## LA TRAMA

En Macropolis lleva actuando durante un tiempo (exactamente cincuentaitantos asesinatos) un asesino en serie llamado Paradox, el agente Tedashi Nagawa del S.I.U. es el encargado de llevar la investigación pero para su sorpresa le asignan una compañera , Akane Nakiko, una cyborg de nivel 2, que empezó como cadete de la C.I.A. a la que le descubrieron un sorprendente potencial psiónico, gracias a ello Aurora Industries le proporciono implantes biónicos y un entrenamiento en sus habilidades psiónicas, Nakiko en principio destinada a espionaje industrial de alto nivel es capaz de introducirse en la mente de la gente a través de sus implantes ahora tiene que enfrentarse a un asesino y a su pasado. Sí, un pasado lleno de incógnitas con la que surgen con la aparición de los Neon Dragons, una panda de moteros, que creen conocer a Nakiko, lo cual ella niega.

A partir de este punto los dos agentes tendrán que averiguar las razones de los asesinatos que no guardan ninguna relación entre ellos excepto en que el asesino siempre deja una marca en los cuerpos o en la escena del crimen, al igual que investigar el pasado de Nakiko y sobrevivir a las intrigas de las altas esferas.

## OPINIÓN

Lo primero es que por ahora no podréis encontrar esta serie normalmente en las librerías especializadas, a no ser que la pidáis a través del PREVIEWS para que os la manden de yankilandia.

Dibujado y renderizado en un "sorprendente" estilo híbrido del anime y el cómic americano, Dark Minds tiene todo el "feeling" de la animación japonesa, o por lo menos así lo promocionan, el caso es que la historia no está nada mal, quizá nos evoque casi cualquier serie manga relacionada con la ciencia-ficción, tanto de Gosth in the Shell como de Akira, por nombrar las más conocidas, incluso si rebuscamos tiene similitudes con Robocop, todo ello aderezado con curiosidades como el oscuro pasado de la agente Nakiko y su extraña relación con una panda de moteros que creen conocerla y las oscuras intenciones de Exatech y los secretos que guarda Aurora Industries.

En general un relato bastante bueno, sin llegar al detalle del dibujo "americano", ni el trazado del dibujo "japonés", al principio parece como un anime book, pero una vez acostumbrados conforme nos introducimos en la historia se aprecian los pequeños detalles por los que destaca esta obra. Eso sí, no olvidéis que como experimento no está mal pero para eso estáis vosotros para juzgarlo, vosotros mismos.

Y como dijo una vez un monstruo de la última pantalla: "Sed malos y no hagáis nada que yo nunca haría"

**Pablo García "Kalamar"**
memomio@svalero.es

# FIGURAS DE VIDEOJUEGOS DE LUCHA

## NO SÓLO SE ADAPTAN FIGURAS DEL MANGA Y DEL ANIME.

**En este articulo que nos ocupa hoy vamos a ocuparnos de un género distinto de figuras: Las basadas en videojuegos en vez de en manga y anime. Esta serie de artículos será la última de los artículos sobre maquetas, más que nada por falta de temas de los que seguir hablando. Por supuesto, si se os ocurre algún tema del que no haya hablado hasta ahora no tenéis más que decírmelo y si el asunto da de sí como para hacer un artículo al respecto, pues ya se verá.**

Pero vamos a lo que vamos; las figuras basadas en videojuegos se pueden dividir en tres grandes grupos diferenciados, dependiendo del tipo de juego en el que estén basadas: Las basadas en juegos de lucha (Street Fighter, Samurai Spirits, Soul Edge, etc), las basadas en juegos de rol (Final Fantasy, Tales of Fantasia, etc) y las basadas en los llamados "Simuladores de citas" (Tipo Tokimeki Memorial, Sentimental Graffiti y otros). Hay una buena cantidad de cada uno de esos tipos, así que este articulo no va a ser demasiado intensivo, mostrando sólo los elementos más representativos de ellos... Empecemos con los juegos de lucha...

Extrañamente, del juego que primero salta a la mente al respecto, el Street Fighter no es del que más figuras he visto por ahí... He encontrado bastantes más de juegos como King of Fighters o Samurai Spirits. Notareis que como de costumbre se suelen centrar más en los personajes femeninos que en los masculinos...





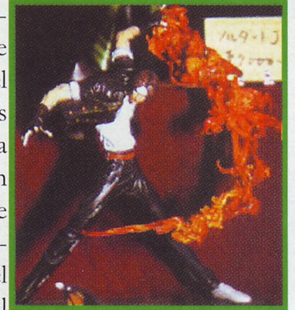
Empecemos con el King of Fighters, y por supuesto, con Mai Shiranui en todo su esplendor... Aquí tenemos cuatro buenos ejemplos (aunque hay bastantes más de este personaje, pero algunos la verdad es que no se parecen demasiado). La primera tiene una pose de acción bastante bien conseguida, y es muy fiel al original. La segunda tiene más movimiento, sobre todo en el pelo, pero me convence menos... No sé, quizás sea la expresión de la cara, o las proporciones del cuerpo (las piernas un poco cortas, tal vez). La tercera es la que más me gusta de las cuatro, más que nada por la pose serena, algo no muy acostumbrado en este personaje. La cuarta tiene un poco más de movimiento, y al igual que la anterior está esculpida por Bome, del que ya hablé en un artículo anterior. Estas dos últimas son de gran tamaño (escala 1/4, como suele ser común en este autor), y salen cada una por unas 20.000 pesetas.






Pasemos ahora a algunos de los personajes masculinos del King of Fighters... Primero tenemos dos figuras de Kyo Kusanagi, la primera con su pose de "qué chulo que soy" y la segunda efectuando una de las magias del juego... De las dos prefiero la primera sin duda, porque no me convence nada el efecto del fuego realizado en resina (aunque eso es opinión mía... a lo mejor a alguien le encanta). Después tenemos otras dos figuras de Iori Yagami, también en pose y realizando una magia, e igualmente me decanto por la primera. Las figuras en acción están a escala 1/6, y salen por 11.000 pesetas cada una. Las que están en pose son más pequeñas, escala 1/10, y también más baratas: 6.500 pesetas cada una.

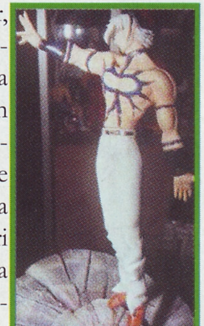






Y acabemos con el King of Fighters con alguna figura más que he encontrado por ahí... Primero tenemos una de Orochi. No es una figura que recomendaría para principiantes, principalmente porque tiene bastantes zonas de carne que pintar, y necesitaría bastante experiencia para que quedara bien (sobre todo las marcas del pecho). Vale 7.500 pesetas. La segunda es de Yuri Sakazaki, y esta basada en una ilus-





tración que adjunto también como referencia. Esta realizada a escala 1/8, y sale por unas 15.000 pesetas.



Pasemos a otro juego, en este caso al Rival Schools. De éste no he conseguido encontrar ni a un solo personaje masculino. Para empezar tenemos a Hinata con su uniforme escolar, mochila incluída.





Después estaría Tiffany, mostrando todos sus, ejem, "atributos" a escala 1/6 (sale por unas 12.000). También he encontrado otra figura de la jugadora de volley-ball, de la que me gusta especialmente la expresión de la cara.



Para terminar tenemos a la profesora/enfermera (nunca me he enterado del todo que es exactamente :P), con su libreta de notas incluida (escala 1/6, 12.000 pesetas).





Cambiamos de juego de nuevo, para irnos al Samurai Spirits. Ésta es una de las mejores figuras de Nakoruru (y de las mejores figuras. Punto) que he visto hasta la fecha. La sensación de movimiento de la pose es increíble, la torsión del cuerpo realizada perfectamente. Quizás un poco complicada de montar debido a que para que se sostenga hace falta insertarle algún alambre en la pierna y tal, pero creo que merece la pena el trabajo. La única pega que le veo es quizás el halcón, que no encaja demasiado en el conjunto, pero tampoco es que moleste mucho... Escala 1/8, esculpida por Max Factory, y la he visto por ahí a cosa de 12.000 pesetas, lo cual no está nada mal.






Nakoruru de nuevo, junto con su hermana Rimururu, esta vez con un aspecto un poco distinto. Creo que las figuras están tomadas directamente de los diseños de personaje de esta última OVA que ha salido hace poco (de Aoi Nanase, creo), en vez del videojuego, por eso tienen un aspecto un tanto distinto. Las dos están a escala 1/6. La de Nakoruru cuesta alrededor de las 13.000, y la de Rimururu 11.000 (no sé por qué, al ser del mismo tamaño y del mismo autor, según parece).



Pasamos a otro de los personajes del juego, la espadachina europea, Charlotte. La figura no tiene mucho que contar, ya que es algo estática... Para fans del personaje, sólo. Escala 1/6, 11.000 pesetas.



Seguimos con la hermana de Nakoruru, Rimururu, de la que hay también unas cuantas figuras por ahí sueltas. La primera de las que aquí presento está realizada por Bome de nuevo (este tío está en todas partes). Escala 1/5, y unas 20.000 pelas de precio. La segunda me gusta bastante más, sobre todo por el efecto de movimiento durante el ataque. Está a escala 1/6 y son unas 11.000 pesetas. La tercera tiene un aspecto bastante más "feroz" por así decirlo, que las otras dos. De nuevo, a escala 1/6.





Y ya está por hoy. Se han quedado muchas cosas en el tintero mas figuras de Samurai spirits, street Figthers , Soul Calibur y no he mencionado tampoco las figuras de algunos juegos como Dark Stalkers, Tekken o Dead or Alive, más que nada por falta de espacio, pero creo que esto es una buena muestra de lo que hay. En los próximos dos artículos comentare las figuras de los otros dos grandes grupos. Después... pues ya se verá...

**David Rodríguez**
a.k.a The Master
(the_master@ctv.es)

# THE NEW BONDAGE FAIRIES

## ¿mas de lo mismo?

La historia de este dibujante es bastante curiosa, porque la primera parte de Bondage Fairiespasó casi sin pena ni gloria en Japón, y sin embargo tanto en Estados Unidos como en Europa es un claro referente de lo que puede llegar a conseguir el hentai, con un poco de cuidado y medios.

De hecho es tanta la pasión que han despertado sus obras fuera de su país de origen, que la ultima de sus series se ha publicado directamente en Estados Unidos. Hombre, seamos serios, esto tiene su explicación. Si Eros Comix conseguía la obra de primera mano se evitaba los repintes excesivos de otras ediciones en cuanto a la censura, y seguro que se ahorraba un pico en derechos hacia la editorial japonesa que publicaba las obras del Hombre Encapuchado.

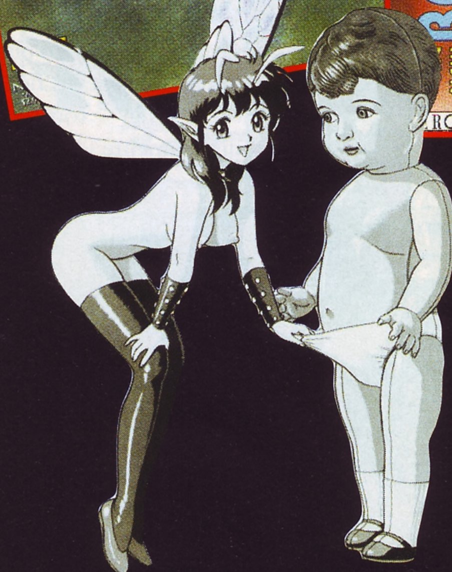


Centrándonos en el tema, porque desgraciadamente a nadie le pagan por desvariar, la serie que debería ser la mega- continuación de Bondage Fairies tiene muy poco que ver con la original. Bien, vale, el dibujo es igual, las tramas mejores y los fondos mucho más cuidados, pero el primer error grave es su falta de originalidad. A lo mejor es que la primera llama tanto la atención que esperas más de la segunda, y no sólo una lección de sexología animal. Otro fallo sería la desaparición de una historia que actúe como hilo conductor entre los diferentes números. Si lo mejor de la primera serie era que pese a ser un comic hentai, era capaz de engancharte con su argumento, aquí la serie se reduce a una serie de historias cortas, sin relación entre sí y autoconclusivas, que van perdiendo












**Seguramente todos los lectores avezados de Hentai conocerán de sobra la vida y milagros de Condom, uno de los mas prolíficos e interesantes dibujantes hentai de la escena actual, llegando en su nivel de ventas a igualar a autores como Hiroyuki Utatane o Yui Toshiki, por supuesto fuera de su país.**









interés según avanzan los números. Aquí tenemos una colección destinada única y exclusivamente a la función de un mero apoyo a las practicas onanistas adolescentes.( Cuidado, que yo no digo que eso sea malo, o que no esté bien, lo que pasa es que si no te pones en plan crítico de cine intelectual, no paran de llamarte pajillero, o pornista, así que intento enfocar esta sección desde otro punto de vista, para no parecer otro pervertido más. Aunque lo sea ,ojo).

Penetremos en materia: A groso modo la serie se dedica a explorar la vida íntima de las dos protagonistas que ya conocíamos, Pamila, más mayor y descarada, y Pfil, mucho más angelical, pero que en el fondo es un pendón verbenero, que se lo monta con cualquier bicho viviente (de verdad, desde escarabajos, larvas gusanos, hasta todo lo que podáis imaginar).Pues bien estas dos dulces hadas con fuertes tendencias lesbicas, trabajan como una especie de cuerpo de policía del bosque, casualmentesiempre relacionados con algún tipo de abuso sexual hacia los animales ( lo cual demuestra su hipocresía porque ellas son las primeras que los obligan a ....xxxzxxx69 con ellas). .Así en esta nueva serie vemos como Pfil hace casi cualquier cosa para ayudar a su hermana a lubricar para dar a luz. O los métodos poco ortodoxos que utilizan para detener a un escarabajo rinoceronte más salido que la punta de una esquina. A mi parecer el episodio más divertido, que no es que los demás no lo sean sino que éste lo es más, y es que al fin y al cabo la serie está bastante bien aunque haya que criticarla, porque claro es hentai y eso sólo lo leen catorceañeros llenos de espinillas, hormonas y kilos de mala leche ,es el número diez en la numeración americana, en la que el protagonista pasa a ser el mismo Condom, en el que aparecen cantidad de referencias a otros autores del ramo, quitando el hecho de que se lo monte con una cicada, que debe ser una especie de saltamontes o algo así, lo que arrebata cualquier tipo de morbo al asunto, pero te deja con el buen sabor de boca DE DARTE CUENTA DE QUE HAY MUCHA GENTE POR AHÍ QUE ESTA PEOR QUE TÚ. En nuevos números, si la sección aguanta, porque eso depende de vosotros, trataremos de hablar de la nueva serie que se está publicando actualmente de este autor, titulada Bondage Fairies Fetish, en la que las cosas se dan la vuelta de forma inesperada. Si aquí el dibujo pasa a primar sobre la historia, en esta nueva serie el dibujo se simplifica muchísimo, para dar mucha más importancia a un nuevo guión de esos largos que continúan un montón de números, para enganchar al personal, otra vez con la pánfila de Pfil como prota, aunque Pamila esté más buena y sea mucho más interesante(inciso aclaratorio), llegando incluso al punto de aparecer números en los que el sexo es casi nulo, o insinuado muy ligeramente, algo que es irritante porque al precio que están los comics de importación, me parece un timo encargar un comic hentai en el que no hay hentai, y quedarme con cara de tonto al leerlo como si me hubiera gastado el dinero en uno de esos infames cd´s recopilatorios de imágenes, que al final resultan ser todos el mismo pero con el orden cambiado, censuradísimo, y por el que te clavan. Si es que sólo de acordarme se me hincha la vena del cuello.

Hala, ya habéis conseguido que me mosquee otra vez. Hasta el mes que viene

**Motormouth**
447854@unizar.es

# FÓRUM OPINIÓN

**Podéis opinar sobre todo lo que querais, pero por favor, utilizad un lenguaje correcto y no difameis a las personas.**

**Enviad vuestra opinión a :**

**Forum Opinión-Revista Dokan**
**Ares informatica, S.L.**
**Avda. Mare de Deu de Montserrat 2 bis**
**08970 Sant Joan Despí (Barcelona)**

**Intentad no extenderos mas de lo necesario así podremos recoger muchas más opiniones y hacer la sección más variada.**

Porque hay demasiada gente en contra de lo que nos gusta, no deberíamos atacar a alguien porque haya dicho "tal serie me parece una mierda" o que tal autor se repite hasta la saciedad, lo que conseguimos con eso es echarnos piedras al propio tejado, ¿es que no os dais cuenta?En vez de sentiros tan ofendidos porque tal redactor dice "Esto me parece un bodrio" os aseguro que al autor le debe importar bien poco que a cierto grupo reducido no le guste su obra cuando es un éxito de ventas, a mí no me importaría , ya que es sólo su opinión personal y con ella no se trata de influir a nadie y si alguien se deja influir demuestra tener muy poca personalidad, a mí , por lo menos , me gusta comprobar por mi misma si algo me va a gustar o no. Deberíais preocuparos, todos deberíamos hacerlo, en defender lo que es una afición en común : El manganime!¿No creéis que lo normal es que no nos guste a todos el mismo tipo de historia ? Eso se llama VARIEDAD y ahí está la diversión ,¿no?¿ O es que debemos ser todos altos, rubios, y de ojos azules?Así que, más os vale dejaros de tanta tontería que parecéis críos, y os paréis a pensar "¿qué podemos hacer para que no nos marginen?"Tenemos que enseñar a los que lo desconocen, que el manga no es malo, es sólo una forma diferente de expresarse, ¿o acaso es malo leer comics? ¿Cómo enseñárselo?Pues haciendo manifestaciones, o sentadas o muchas otras cosas. Sólo se ha de pensar, pero TODOS JUNTOS, recordad el dicho "LA UNIÓN HACE LA FUERZA", dejando de lado el despotricar contra alguien. Contra los que nos intentan hacer llegar lo que nos gusta a través de sus revistas; ¡gente que comparte nuestra misma afición! ¡!DEBEMOS UNIRNOS TODOS A FAVOR DEL MANGA!!

**Aroa Denzal Perpiñá (Tarragona)**

Siguiendo la línea de Becky en su opinión en la Dokan 24, con la que estoy totalmente de acuerdo (ya lo sabes Becky, que teníamos que ser así), quisiera añadir esto: Visto como está que este país difícilmente acabará aceptando el manga sin estúpidos prejuicios, deberíamos dejarnos de rencillas entre nosotros . Eso de mirar por encima del hombro a un aficionad@ porque le guste un Manga que a no compraríamos jamás, me parece, nada mas y nada menos, que es ponerse al mismo nivel de esas personas normales, como ese amigo que nos estampó su brillante cita en inglés largo tiempo ha. ¡Sed tolerantes! El buen Manga no es sólo ése que nos gusta. Estoy segura de que si a todos nos gustara lo mismo, el Manga habría desaparecido para convertirse en un producto manufacturado más,. Y además con esa actitud jamás ampliaremos horizontes...dejad de señalar culpables llamándolos frikis, ¿sabéis de ese refrán que dice " Dios los cría y ellos se juntan"? Nada de eso tiene que importaros.

Por cierto, le mando un sorprendido saludo al inteligente, el que se hace llamar persona normal, ya que es increíble que las personas normales sean capaces de preocuparse tanto por , pobres bichos raros infelices, como para gastarse casi 800 pelillas, o comprobar que tenemos esta sección, y encima escribir una carta, con el gasto postal que supone. ¡Tú si que sabes como gastarte los cuartos, como aprovechar el tiempo! Lo tuyo tiene que ser un trauma infantil, porque lo más normal en los normales, valga la redundancia, es simplemente pasar (lo que sí le da su condición de normales, de la misma manera que a mí no me gustan los coches y no por eso envío una carta a **Más que coches** para decirles que no me gustan. Y eso por poner un ejemplo). En fin... decidme, ¿acaso podemos sentirnos raros con individuos así? No lo creo.

**Marién Carrascosa, "Koyuki"**

A mí me gusta todo tipo de música, dance, techno, salsa, rock,...pero dentro de esa afición hay alguna que otra cosa que no me gusta, ¡pero da igual!, porque sé que otras sí me gustan, y a las que no les doy otra oportunidad. Por eso a la gente que no le guste el J-pop, (que creo que es poca, ya que la mayoría de los grupos de j-pop son los que cantan esas canciones al principio y fin de nuestras series de tv favoritas de anime).

Que les dé otra oportunidad a los cantantes de J-pop, porque al igual que la cultura japonesa ( y con ello incluyo a los mangas y marketing japonés) necesita de nuestro apoyo para ser conocido por todos, porque la música debe ser siempre universal y no debe importarnos el idioma, sino el ritmo que tiene, si lo entendiéramos no sería lo mismo, así pues que el J-pop sea como siempre y para siempre.

**Tino (Valencia)**

## ¿QUÉ LOS OTAKUS SON RAROS?

¿Quién ha dicho eso? Yo creo que no y no lo digo porque sea una Otaku (más que nada porque a mí no se me podría definir "todavía" precisamente así). Los otakus sólo sois diferentes, sí, y además creo que eso es bueno porque aunque cueste no os dejáis llevar por lo que la gente diga y por eso y más cosas no estoy de acuerdo con lo que dijo la acompañante de Lázaro que fue con él al Salón, eso de que (en general) os dejáis llevar por el "qué dirán" y que sois de otro planeta. Lo que pasa es que esa chica fue con Lázaro, (él que resucitó de entre los muertos, una especie de ave fénix que renace de sus cenizas para vengarse de todos...^_^) y vale que a veces somos (me incluyo) un poco desastres pero vamos, de eso a decir que sois casi como marcianitos... La verdad es que yo conozco una veintena de otakus y todavía no les ha dado por comerse los pomos de las puertas cuando se pierden un capítulo de su serie favorita o cuando no les llega el dinero para comprarse la revista del mes. Lo que yo creo es que esta chica se dejó llevar por las opiniones de algunos ¿aficionados? (los que no saben dialogar para defender su opinión no pueden ser otakus) sobre Lázaro que al fin y al cabo era su acompañante (y que no creo que haya violado a nadie).

Bueno, aclarado esto y si me lo permitís quería dar mi apoyo al mundo del manga ya que aunque lo conozco de cerca no lo consumo (se lo gorroneo a mi hermano), no sé dibujar y afirmo que no soy nada creativa en este aspecto pero que al igual que muchos vivo día a día y mes tras mes el complejo del Otaku en mi casa.

Sé de alguien de dieciocho años considerado por muchos como un "bicho raro" solo por que un grupo de paletos a decidido que eso del "manga " son dibujitos para chavalines que se aburren en casa siendo ellos los que no pueden abrir sus mentes cuadriculadas para comprender que es un hobby más y ¿por qué no? Un arte. También él y muchos más deben enfrentarse a las burlas de unos padres intolerantes que todavía se preguntan cuando dejará su hijo de ser un niño y dejará de comprarse las peliculitas esas de "evangelio" (según mi madre) cuando estoy segura de que ni ella con toda su madurez sería capaz de descifrar de qué va el argumento de Akira. Y además, tengo una duda...¿Acaso el oficio de dibujante de manga, comics, etc...es más indecente o menos honroso que el de un abogado? No ¿verdad? Pues mis padres no opinan lo mismo y no estoy de acuerdo (que lo sepas) por ello yo quería decir que si os gusta, disfrutáis con ello y os hace la vida más feliz sigáis adelante sin arrepentiros nunca de vuestras decisiones. ANIMO y un beso para todos.

**Beatriz López Calderón (Toledo)**

Os escribo para opinar sobre un artículo comentado en la Dokan nº 26. Trata sobre Tokyo Babilón, el desafortunado manga que tuvo la desgracia de caer en las zarpas de Khorne Man. Por lo de usar un lenguaje correcto me limitare a defender los OVAS, y no a enumerar las deficiencias del comentarista; Aunque adjunto las frases con las que arremetía contra la serie (y sus dibujantes) que a mí, personalmente, me pareció de lo mejor que había por aquellos tiempos. El primer OVA, pese a no seguir demasiado la trama del manga es de lo más dinámico y entretenido de ver (Subaru es una monada). Una de esas pelis que no te importa ver 100 veces. El 2º OVA que ya trata un poco más la relación entre Subaru y Seishiro, es también bastante bueno (algunos dicen que incluso mejor). Una cosa es decir que a tí no te ha gustado y otra que ni te esfuerces en verlo.

**Ángela (Valencia)**

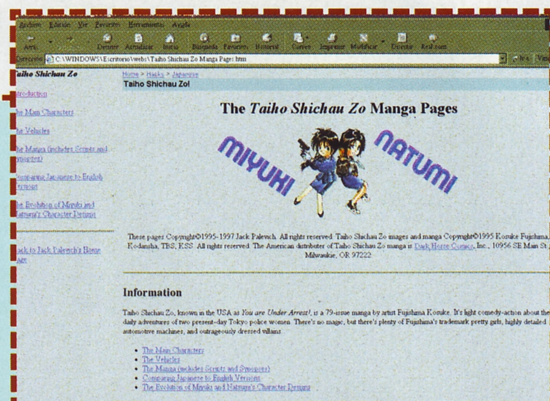
Queridos amigos de Forum opinión:
Quería responder a dos opiniones publicadas en la Dokan nº20.Primero debo decirle a la "persona normal" que escribió aquel articulo, que no se puede clasificar a la gente por normales a los que no les gusta el manga y anormales a los que sí. Si hace un fanzine y escribe en una revista que se dedica plenamente a ello. Que la gente que no tiene los mismos gustos no tiene por qué ser demente, que si nos gastamos el dinero, es en algo que nos interesa. Así, que mejor, que se limite a hablar de lo que sabe. Y respecto al comentario de Jordi Martín estoy totalmente de acuerdo, En muchas revistas ponen eso de "para los fans de nosequien", es imprescindible tener este artbook (por ejemplo) y ese artbook cuesta un ojo de la cara. Los fieles al manga deberíamos tener alguna facilidad ¿no? A esto, sólo le podemos poner solución nosotros ¿alguna idea?

**Carmen Soler Vaquer (Madrid)**

# manga webs

**LA SECCIÓN DE ESTE MES SE ME HA QUEDADO PEQUEÑA, EN REALIDAD ME HUBIERA GUSTADO LLENARLA DE PÁGINAS SOBRE ESCAFLOWNE (OS JURO QUE NUNCA ME PUDE IMAGINAR QUE EXISTÍAN TANTAS). PERO TRAS RECAPACITARLO BIEN HE DECIDIDO HACER UNA DE LAS MEJORES WEBS DE LOS TEMAS QUE TRATA ESTE MES LA REVISTA. PERO PARA FUTURAS EDICIONES DE MANGA WEBS SI QUEREIS PROPONER LA TEMÁTICA DE LAS PÁGINAS SÓLO TENÉIS QUE MANDARME UN EMAIL A biela@able.es.**

**YoshiMaligno**




## YOU ARE UNDER ARREST! WEB SITE.

**http://www.palevich.com/Taiho/index.htm**

Una página sobre la serie ¡Estás arrestado! (Taiho Sichauzo), con una estructura y una limpieza dignas de elogio. Repasa los personajes, los vehículos, los volúmenes que abarca (con algunos scripts de regalo), la evolución en el dibujo de Kosuke Fujishima, y compara las ediciones japonesa y americana (con lo cual deducimos que el autor es ruso, evidentemente).




## UTENA ON LINE

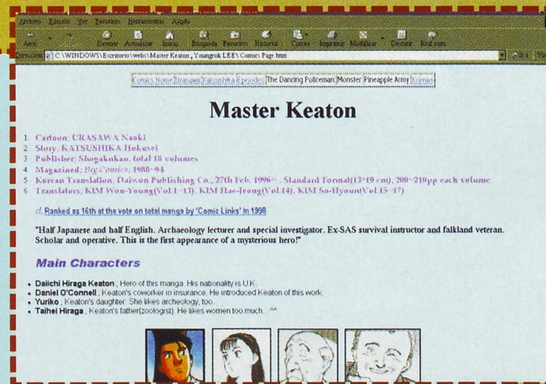
**http://www.utena.net/**

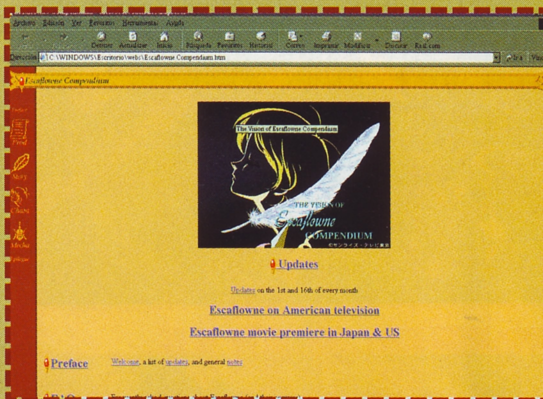
Esta página dedicada a nuestra espadachina de cabellos rosados y su mundo es de las que te atrapa rápidamente gracias a su cuidado diseño y claridad. La verdad es que no se suelen encontrar páginas sobre manga y anime tan bien hechas como ésta (¿Se nota que me ha gustado?). En ocasiones da la impresión de que esté en continua construcción, pero merece la pena pasarse por aquí para ver una página que realmente refleja el espíritu de esta serie tan "florida" ;)

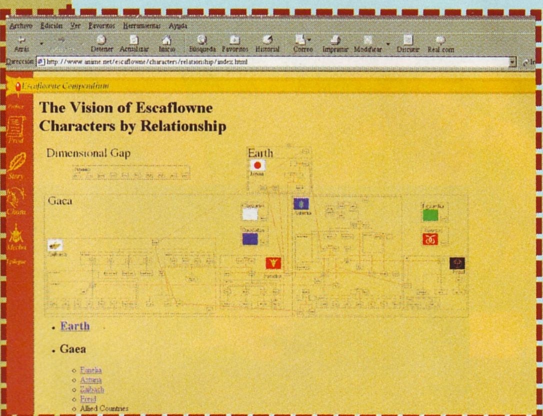
## LA PAGINA DE MASTER KEATON

**http://members.tripod.lycos.co.kr/Fischer/Urasawa/Master_KeatonE.htm**

Una página sobre una obra no muy conocida del autor de Yawara!, pero que tiene un buen argumento y un mejor dibujo. Esta web nos explica brevemente la historia, y añade a la página unas cuantas imágenes, además de unos pocos links, algo normal considerando que ésta no es una serie de primeros puestos en los rankings (lo cual no quiere decir que sea mala, ni mucho menos).






## THE VISION OF ESCAFLOWNE COMPENDIUM

**http://www.anime.net/escaflowne/index.html**

Una página muy completa en cuanto a información se refiere, repasando todos los aspectos concernientes a esta obra, desde la historia a datos de producción, pasando por un repaso a los personajes, los mecha... en fin, un autentico punto de referencia para conocer todo sobre Tenku no Escaflowne. Incluso tenemos un pequeño apartado de "falacias" de Escaflowne ¿¿??. Además, tenemos información de primera mano sobre la película, un apartado bastante complicado de encontrar últimamente. Lo único que se le puede echar en cara a esta completísima página es su escasez de imágenes de medio / gran tamaño; podemos encontrar algunos "thumbnails" en algunas secciones, pero siempre como apoyo al texto. De todas formas, si lo que queremos son imágenes en alta resolución, tenemos muchas otras páginas por Internet. ¡Si es que lo queréis todo!




## GLOBE.COM

**http://www.area-globe.com/**

Pues no sé que decir de esta página... bueno, sí. Lo primero, que es una pequeña fumada de web, dividiendo las secciones y subsecciones con términos tan curiosos como "Lithosphere", "Chromosphere", "Thermogenesis", "Metalith"... y yo qué sé que más. Luego nos encontramos con extraños diseños de naves, meteoritos y otras cosas extrañas. Hasta aquí vamos bien, ¿no? Pues volviendo a la tierra, debo decir que esta página me ha parecido sencillamente genial. Información a patadas, videos, imágenes... vamos, que esta página es sencillamente la po... la leche. Un "Must See" enorme para cualquier fan de Globe que se precie. Y para los que no lo son, también. ¡Ah, y además, está tanto en Japonés como en Inglés!




## LA WEB DE SHEMNUE

**http://www.shenmue.com/**

Ahora que parece que va a salir por fin la versión PAL de este impresionante juego de Dreamcast (En inglés, no os emocionéis), no está de más pasar por la página oficial del juego, que tiene también su versión en inglés, en la que se nos avisa que el 14 de noviembre estará disponible la versión anglosajona. Un servidor ha tenido la suerte de poder jugar a la versión nipona, y puedo afirmar sin miramientos que es uno de los juegos más impresionantes y complejos que he visto en mi vida. Volviendo a la página en cuestión, recomendamos pasar también por la versión japonesa de esta web, ya que tiene más jugo que su contrapartida occidental. El apartado de instrucciones del juego es el más completo, repasando los movimientos, acciones, etc.

# SHENMUE SOUNDTRACK ORCHESTAL VERSION

*Shenmue*, la obra maestra de **Yu Suzuki** es algo más que un videojuego. Casi podría decir que es como una superproducción de cine sólo que totalmente Interactiva. Y como sabréis, un factor decisivo en toda buena película que se precie de serlo es una banda sonora de lujo. Pues bien, en este aspecto, le doy un 20 sobre 10 a *Shenmue*, que con este CD nos deleita con alguna de las melodías más impresionantes que nunca he escuchado.

Compuestas por **Toshiyuki Watanabe** y su equipo, y supervisadas por el propio **Yu Suzuki**, las ocho melodías que se incluyen en este CD sólo pueden calificarse con una palabra: clase. Todas son versiones orquestales de los temas del juego, pero veamos track a track lo más destacable de cada una:

**Track 1.** El tema principal de este juego, que ya apareció en el *Project Berkley CD.*

**Track 2.** El tema que se escuchaba en la demo "What's Shenmue". Realmente precioso y muy tradicional que recuerda a las antiguas melodías chinas.

**Track 3.** Es una variante del primer track con una introducción diferente, más oscura.

**Track 4.** Otra variante del primer track, sólo que esta vez en un tono más arcaico, con algunos coros de fondo.

**Track 5.** Este tema tiene una fuerza impresionante y es muy emocionante. El tema ideal para una escena donde el clímax de la historia llega a su cúspide. Utilizan magistralmente instrumentos como arpas y tambores tradicionales de forma adicional a los omnipresentes violines.

**Track 6.** Los violines nos introducen en este oscuro tema. Una combinación de emociones que van desde el miedo y la tensión hasta la venganza. Suena algo así como una marcha militar siglos atrás.

**Track 7.** Este tema es, al igual que el quinto, ideal para culminar una escena de revelación. Realmente, escuchando este track, te das cuenta de la magnitud del juego.

**Track 8.** Versión lírica del segundo track, donde escuchamos voces femeninas (japonesas obviamente) cantando una letra preciosa. Como curiosidad comentar que esta canción se podía escuchar cada dos por tres en el stand de **SEGA** en el **Tokio Games Show**.






## BLEEMCAST
## BLEEM! FOR DREAMCAST

Tal y como adelanté hace algunos números, ya es posible jugar a los juegos de Playstation en **Dreamcast**. Y lo es gracias a **Bleem, Inc.**, una compañía californiana fundada en 1998 con el objetivo de producir software avanzado de emulación. Su primer producto, *Bleem! for the PC*, lanzado en Mayo del año pasado, obtuvo un éxito sin precedentes, vendiendo 250.000 copias hasta la fecha a través de Internet únicamente.

*Bleem! for the PC* aprovechaba la potencia de las aceleradoras gráficas para incrementar la calidad gráfica de cualquier juego de **Playstation** que pusiésemos en el lector de CD de nuestro ordenador. Yo soy uno de las doscientas cincuenta mil personas que se hicieron con una copia, y no me puedo quejar... por cuatro duros, he podido disfrutar de todos los juegos de **PSX** habidos y por haber, a más resolución y sin problemas de procedencia (NTSC, PAL...).

Pues bien, ahora le llega el turno a los usuarios de **Dreamcast**, que ya pueden disfrutar de cuatrocientos títulos de **PSX** en su propia consola. Según el anuncio que la compañía hizo en la presente edición del **E3**, podremos jugar a todos ellos aprovechándonos de las mejoras técnicas que una consola de nueva generación como Dreamcast presenta. Los gráficos son renderizados a 640x480 píxeles en lugar de los 320x200 originales, añadiendo además efectos de mayor calidad, filtros antialiasing y bilineares a pantalla completa, y toda una serie de mejoras con la que los usuarios de **Playstation** o **Playstation 2** no podrán contar. Sí, sí, has leído bien: la **PS2** puede reproducir también los juegos de **Playstation**, pero lo hace utilizando el mismo motor que está, por lo que no puede incorporar ninguna clase de mejora a los mismos.

Además, por si fuera poco, **Bleem, Inc.** aumenta también su oferta de productos con la incorporación de un lector de memory cars de PSX, un mando con el mismo número de botones que los de esta consola, y un adaptador que permite utilizar todos los periféricos de la consola gris a través del conector de pads. Todos éstos para la consola de **SEGA**, aunque es posible que salgan también para PC.

Para más información, dirigios a www.bleem.com

PD: Perdonad que últimamente me concentre tanto en **Dreamcast**, pero es que al haber tenido tan poco tiempo, cuando me pongo a escribir solo puedo reseñar aquello que mejor conozco.

**Miguel Michán "EM3"**
*gainax-owner@onelist.com*



# Taiho Shichauzo Movie Ost













**Este mes toca comentar la banda sonora de una de las películas que seguramente muchos estarán esperando tras la emisión de la serie: *Taiho Shichauzo*, *¡Estás arrestado!*, basado en el manga de Kosuke Fujishima, uno de los astros de Japón.**

El CD que nos ocupa consta de 23 pistas, un gran número de las cuáles son, como no, instrumentales, y, dado el estilo de película al que van dirigidas, repletas de acción y misterio. La banda sonora se abre con el *"Stand Up"*, música promocional de la película en los trailers cinematográficos, de mucha calidad y ritmo al más puro estilo *idols*. A este tema le sigue el que es en mi opinión la joya indiscutible del CD… el *"Calling ~all stations~"* del casi recién formado grupo **NITRO**, cuatro chicas –Miho, Rei, Yûka y Nori– que comenzaron el año pasado con 15,17,18 y 17 años respectivamente, estrenándose con el video *"TIME UP"* y vocalizando la presente canción al más puro estilo *j-pop*. Su música es bien parecida a la de las desaparecidas **SPEED**, así que bien podría tratarse de sus sustitutas. Como curiosidad, decir que todas sus actuaciones se realizan exclusivamente con dos únicas prendas de ropa.

**En definitiva, se trata de un CD realmente interesante, especialmente por lo que respecta a los temas vocales, que son una verdadera maravilla**

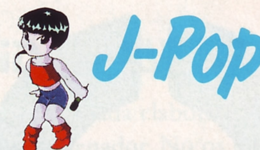
Y continuando con *Taiho Shichauzo*, a todo este ritmo le siguen 19 pistas de ambientación bastantes movidillas dirigidas por uno de los grandes de Japón, **Kawai Kenji**. Destacables son *"Crack"*, de 42 segundos, que recuerda mucho a la música electrónica de *Lain*, la onírica *"Chain Reaction"*, o los ritmos africanos de tambores de *"Fuel"*, seguida de una reversión más *popera*, *"Crust"*, donde igualmente serán los bajos los que lleven el ritmo principal de la melodía. *"Removal"* marca un nuevo estilo en esta banda sonora con música más alegre, rápidamente interrumpida por tonos melancólicos, *"Storage"*, *"Skill"*… Tampoco falta música triunfante, como *"Worm"*, o llena de velocidad, propia de persecuciones a muerte, como *"Algorithm"* o *"Time distance"*.

Finalizando el CD, dos temas vocales bastante bonitos: *"Kaze no Dô" –La Torre del Viento–*, cantada por **Naho**, un tema extremadamente melancólico y lleno de sentimiento; y *"Donna ni tsurai koto ga attatoshitemo" –"No importa como, había algo emocionante"–*, cantada y producida por **emiko**, cuya música es prácticamente idéntica a la del ending de las OVAs, aunque con una letra mucho más interesante.

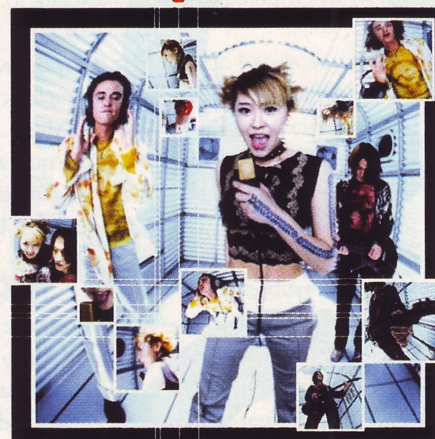
En definitiva, se trata de un CD realmente interesante, especialmente por lo que respecta a los temas vocales, que son una verdadera maravilla y que, de otra forma, difícilmente podríamos conseguir.

**César Guarde**
shiza@jazz.zzn.com

Productor y compositor: Kawai Kenji
Guitarra y Teclados: Kawai Kenji
Percusión: Sugawara Yuki
Colaboración: Uchida GROUP concert master, Nakagawa Eijirô




# GLOBE



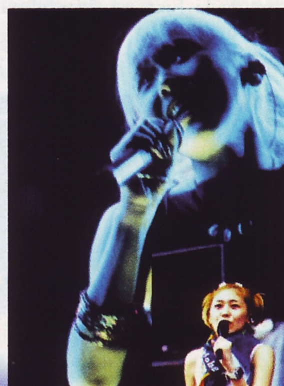
**Globe es a semejanza de muchos otros grupos de la escena pop japonesa uno de los causantes de la metamorfosis que ha sufrido a lo largo de la pasada década el típico sonido pop tan amanerado de los ochenta, dando paso a una nueva concepción del mismo concepto en el que se han reciclado influencias de la música Occidental a la vez que se hace eco de las últimas tendencias sin perder ni un ápice de ese sabor japonés.**

Se puede decir que como grupo que ya son un clásico como lo pueden ser Hide, Chage & Aska o muchos otros grupos, que desde la seguridad que supone el tener una fiel legión de seguidores, les sitúa así a la cabeza de ese grupo de artistas pop que van abriendo camino explorando nuevos sonidos. Sus últimos trabajos muestran sus inquietudes a la hora de encontrar formas de plasmar todas esas nuevas experiencias con las que están enriqueciendo su ya dilatada trayectoria.

Podemos decir que globe viene siendo el banco de pruebas con el que el conocido productor TK va probando diferentes experimentos, que se saldan con bastante fortuna. Cierto es, en cualquier caso, que a globe como grupo se le nota, como a la mayoría de los grupos de Japón, mucho que es un experimento muy controlado por la mano de un productor (en este caso TK), pero con esas pedazo canciones que tienen y la increíble calidad de su directo sobran las razones para darle una oportunidad a este grupo. Su particular estilo de música es el resultado de una fusión entre el pop, el rock, el rap y en ocasiones el techno, o cualquier otro estilo musical si eso redunda en beneficio del resultado final, lo que aderezado con ese toque propio, gentileza de la cantante Keiko, el rapero Marc Panther y, como no de Tetsuya "TK" Komuro, que en este grupo asume el papel de compositor, músico y corista, hace que sus canciones posean ese sonido tan característico.

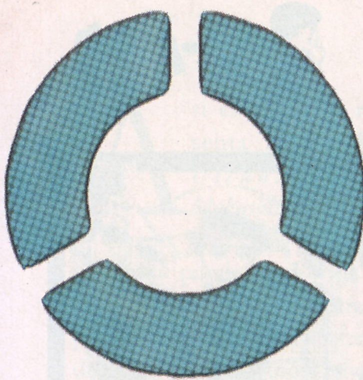
A cualquiera de vosotros que hayáis tenido el gusto de escuchar cualquiera de sus canciones, probablemente no se os haya escapado una segunda canción sin que supieseis que pertenecía a este grupo. Sin embargo, esto no es impedimento para que sus álbumes puedan ser escuchados de cabo a rabo

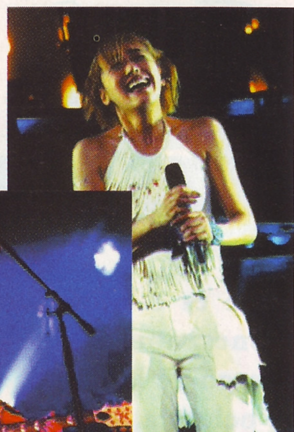
sin que en ningún momento lleguemos a la desagradable sensación de que sus canciones se parecen. Y esto es generalmente difícil de conseguir si tenemos en cuenta que globe trata por todos los medios de no encasillarse y superarse con cada nuevo single. Si existe alguna filosofía que define al grupo, esta es la del perpetuo cambio. Aquellos a los que os entra todo por los ojos probablemente os hayáis quedado con su potente imagen, que también se hace eco del eclecticismo cultivado por el grupo, y que de una manera frívola podríamos decir que refleja la tendencia que marca el grupo en cada momento. Si no os lo creéis, echadle un ojo a las fotos que hay por el artículo y veréis que apenas se puede distinguir de una foto a otra, y si en sus comienzos iban bastante recatados, poco a poco se han ido forjando una personalidad propia no solo en lo respectivo a la imagen si no en cuanto a su presencia sobre el escenario. Para ilustrar lo que digo, mejor que veáis los videos y las fotos del CD. Hablan por si solos. Bueno, y ya está bien de hablar del grupo en general. Conozcamos más en profundidad a sus integrantes.



TK es TK, así que no entraremos en más detalles porque ya hemos hablado de él hace ya unas dokanes. El otro personajillo de globe es Marc Panther, un francés-japonés que después de haber hecho el payaso en varios anuncios televisivos, decidió sentar caberza y dedicarse al noble arte del rap, con la suerte de toparse en su camino con TK. Ahora











hace el payaso subido a un escenario... sin comentarios. Y por fin, el alma mater del grupo, Keiko, cantante que pone el contrapunto a la voz de Marc, y tiene un chorro de voz que abarca todo el espectro desde las notas más altas posibles hasta un suave susurro.

Todo hay que decirlo, hay veces que fuerza demasiado la voz, pero por lo general nada supone un obstáculo para la causante del golpe más fuerte de la historia del pop japonés. Me explico. Para buscar una cantante para el grupo, TK decidió hacer un certamen que sirviera de audición. Entre todas las cantantes estaba una desconocida de nombre Keiko Yamada, que nada más entonar las primeras notas de una canción de Dreams Come True, ¡PUM! se cae del escenario y se da la morrada de su vida, y aun con todo se levanta y sigue cantando como si nada. Y claro, esto no pasó desapercibido a la persona responsable de todo este jaleo, Tetsuya "TK" Komuro, que impresionado, escogió a Keiko para formar parte de globe. Lo mejor de todo es que todo aquello quedó grabado perfectamente por las cámaras, así que cada vez que se hace una retrospectiva de la historia de globe, esas imágenes son de las que no faltan. A propósito de Keiko, a los que os haya gustado, mejor que os busquéis otro hobby, porque hace nada anunció que se casaba (no me preguntes con quién porque no tengo ni idea de quién ha sido el afortunado). Desde su debut en el año 95 con la canción Feel like dance, el grupo ha conectado a la perfección con el cambiante público japonés y de parte del extranjero, lo que ha hecho que hayan encontrado su lugar en el mercado, lo que se traduce en muchas ventas, mucho éxito y mucho de todo. Para los amantes de los números, señalar que de "Departures", una de sus canciones más emblemáticas, puesto a la venta el día de año nuevo del 96, se vendieron 2.3 millones de unidades, mientras que de su primer álbum se vendieron 4.4 millones.

**Globe trata por todos los medios de no encasillarse y superarse con cada nuevo single.**

Nostamal... También son los artífices de varios récords históricos dentro de Japón, como el tener cuatro singles simultáneamente en el top ten de la lista de ventas Oricon, caso que se dio con los llamados "globe 4 singles": "Wanna be a dreammmaker", "Sa yo na ra", "Sweet heart" y "Perfume of love", puestos a la venta en el mismo mes del 98. Hasta





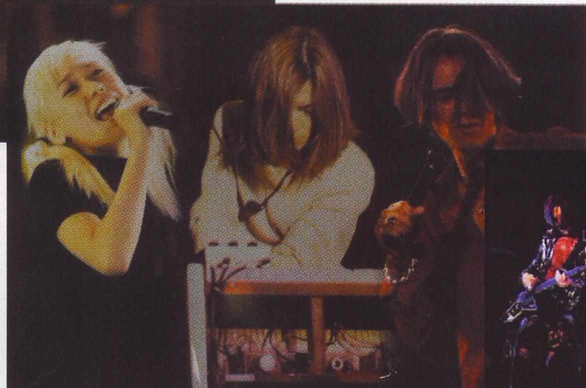


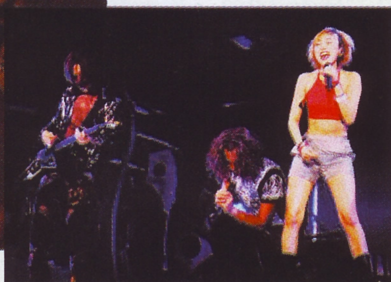
ahora llevan seis álbumes, y calculo yo que unos 20 millones de unidades en total, con lo que sobra decir que no les faltan un puñado de buenas canciones como "Faces Places", "Departures", "Anytime smoking cigarette", "MISS your body", "Perfume of love". Vamos, que casi lo mejor que podéis hacer es echarle un buen vistazo a su último álbum, que es un recopilatorio de singles con canciones nuevas. no os lo podéis perder, porque es de lo mejorcito. Palabra. Y aunque por lo general sea muy fácil acceder a cualquier tipo de material de este grupo, he oído que hay un par de singles y álbumes de prueba editados en Taiwán que harían la delicia de cualquier aficionado al grupo. A parte de esto, existe UNA grandísima

excepción: "Winter comes around again". ¿Qué qué se esconde tras este enrevesado título? Ni más ni menos que un single que se editó junto a los ya mencionados "4 singles", y que se regalaba al enviar cuatro cupones que venían en ellos, siendo una canción que solo se puede conseguir de esta manera y del que se editó una tirada estrictamente limitada. Según me ha contado Ores (también de H Studios y también un fan acérrimo de globe. ¡Un saludo!), parece ser que a pesar de todo sí está en los karaokes, y es una especie de mezcla de canciones famosas del grupo. Si alguien lo tiene, podría hacer una obra de caridad y pasárnoslo, no es por nada. Ah! Y al parecer estuvieron hace poco en Barcelona rodando un anuncio, así que cualquiera que conozca a Renka o cualquier otro que estuvo allí, haced el favor de darle una colleja de mi parte. Gracias.

**Por J. M. Ken Niimura**
De H Studios















**Singles**

Feel like dance
Joy to the love (globe)
Sweet pain
Departures
Freedom
Is this love
Can't stop fallin' in love
Face
Faces
Anytime smokin' cigarette
Wanderin' destiny
Love again
Wanna be a dreammaker
Sa yo na ra
Sweet heart
Perfume of love
[Winter comes around again]
Miss your body
Still growin' up
Biting her nails
On the way to YOU
The main lord
Throwin' down the double O
Tonikaku mushôni

**Álbumes**

Globe
Faces places
Love again
Relation
First reproducts
Cruise records 1995- 2000

**Videos**

Preview
Globe @_4 domes
Globe tour 1998 "Love again"
NAKED screen

# noticias

Bueno, vamos a por las noticias de este mes.**Luna Sea** acaba de sacar un album con el nombre que utilizo el grupo en su etapa indie, despues de un tiempo de descanso parece que han vuelto a la actividad con este album y el single que editaron hace pocos meses. Aunque hay malos rumores que dicen que este sera el ultimo que editan....sera que este es el ultimo que han editado hasta el momento? o es que relmente estamos delante del ultimo trabajo de **Luna Sea**.... proximamente haremos un extenso repaso de este grupo, donde ya podremos aclarar todas estas dudas...

**-LUNA SEA - LUNACY -**
-MVCH-29047
-Precio 3.045 yen
-Fecha de aparicion- 12-7-2000

Hablando de **Luna Sea**, podemos dar a conocer que su bateria, Shinya, va a ser padre a finales de año, la madre es la ex-morning musume, Ishiguro Aya.

Por otra parte el famoso grupo **L'Arc en Ciel** vuelve a la carga con un nuevo maxi-single y su octavo album que aun no tiene titulo definitivo, la verdad es que estan siguiendo un ritmo trepidante....

**-L'Arc~en~Ciel - STAY AWAY** (maxi-single) KSC2-332
-Precio 1.223 yen
-Fecha aparicion- 19-7-2000
**-L'Arc~en~Ciel - REAL (album)-** KSC2-333
-Precio 3.059yen
-Fecha de aparicion 30-8-2000

**Glay** tambien es otro de los grupos que cada dos por tres esta editando cosas nuevas, un nuevo single"Mermaid" y un concierto en video y dvd, el Glay Expo'99 Survival live in Makuhari, y de paso ya estan anunciando su proxima gira para el verano....

**-Glay - Mermaid (single)- PCCU-2 - -** Precio 1.050 yen
-Fecha de aparicion- 19-7-2000
**-Glay - Glay Expo '99 Survival live in Makuhari (DVD)**
-PCBE-50029
-Precio 5.800 yen
-Fecha de aparicion-31-7-2000

Mas novedades de **Morning musume.** Esta vez se trata de una caja de edición limitada con varios objetos raros.

1. CD-Extra con saludos de las 10 chicas de Morning musume, y 11 fondos de pantalla 2. toallitas para la cara 3. un calendario de escritorio (de Agosto del 2000 a enero del 2001) 4. Una trading card especial (Con un diseño de verano) 5.Un muñeco-mascota para sujetar botellas de refrescos con el logotipo del grupo.

**-Morning Musume - SUMMER GIFT 2000** - ZMTZ-1115 - Precio 3.150 - Lanzamiento 12/8/2000

Hala, nos leemos.

**Pako**
Pakokun@yahoo.com

**SINGLES**
Tanpopo -Otome Pasta ni Kangeki - EPCE-5060 - Precio 1.020 - Lanzamiento 5/7/2000
Mizu,Riku,Sora,Mugendai - VICL-35159 - Precio 1.050 - Lanzamiento 5/7/2000
Kyoko Fukada -HOW? - PCCA-1451 - Precio 1.050 - Lanzamiento 19/7/2000
S.E.S - Umi no Aurora- VPCC-82129 - Price 1.200 - Lanzamiento 21/7/2000
Petit moni (Morning Musume) - Sin titulo - EPCE-5065 - Precio 1.020 - Lanzamiento 26/7/2000
Dir en grey - taiyou no ao - AMCM-4490 - Precio 1.200 - Lanzamiento 26/7/2000
Malice Mizer - shiroi hada ni kurou ai to kanashimi norinbu - Precio 1.260 - Lanzamiento 26/7/2000
Tomomi Kahala -Blue Sky - WPC6-10094 - Precio 1.050 - Lanzamiento 26/7/2000
Eriko with Crunch - Luv is Magic - TFCC-87068 - Precio 1.200 - Lanzamiento 2/8/2000
Mr.Children - NOT FOUND - TFCC-87063 - Precio 1.020 - Lanzamiento 9/8/2000
Mitsuhiro Oikawa (Michi) -Puzzle no kakera -TOCT-22095 - Precio 1.223 - Lanzamiento 9/8/2000



**ALBUMS**
Denki GROOVE -Irubon 2000 live- KSC2-351 - Price 3059- Release 19/7/2000
THE YELLOW MONKEY - 8 (eight) - FHCF-2501 - Price 3059 - Release 26/7/2000
Spitz - Sin titulo- POCH-4001 - Price 3059 - Release 26/7/2000
Takako Uehara - first wing - TFCC-88163 - Price 3059 - Release 26/7/2000
19 ( Jyuuku) -Mugendai - VICL-60605 - Price 3045 - Release 26/7/2000
TWO-MIX - BPM CUBE (2 cd's)- WPC7-10049 - Price 3675 - Release 9/8/2000



**VIDEO**
Ayumi Hamasaki - Vogue-Far away-Seasons- AVVD-90082 - Price 1050- Release 12/7/2000
-Tres videoclips de los respectivos tres singles.
Every Little Thing - Rescue Me (Video-single)-AVVD-90083 - Price 1050 - Release 2/8/2000
B'z - Once upon a time in YOKOHAMA -B'z LIVE- GYM 99 "Brotherhood" - BMVR-5003 -Price 6090 - Release 2/8/2000
Sentimental Bus - VIDEO CLIPS - ESVU-522 - Price 3675 - Release 2/8/2000
Bluem of Youth - The "Spasiva" Tour - SRVM-5698 -Price 6195 - Release 23/8/2000
Every Little Thing - Every Little Thing Concert Tour Spirit 2000 - AVVD-90076 - Price 5040 - Release 30/8/2000
Porno Graffitti - Tour 08452 - Welcome to my heart -SRVM-5699 - Price 3675 - Release 6/9/2000
Spitz - Sora to video 3 - UPVH-1001 - Price 3450 -Release 6/9/2000

Un mes más estamos aquí con vuestras cartas que es lo más importante de la sección, porque sino, ¿qué sería de esta sección?, tal vez la transformaría en una crítica literaria o mejor aún, en una sección de crítica culinaria, os imagináis... Me da miedo hasta a mí.

Entrando en tema, tengo a mi lado una pila de cartas que amenaza con enterrarme vivo, cada mes sois más, aunque en verdad nunca me aburriré de leer vuestras cartas y de (si tengo sitio) contestarlas.

**Andrés G. Mendoza**



Ahora sí que sí, vamos con vuestras cartas.

**HINAGIKU TAMANO**
SEVILLA

Nos escribe preguntando (quejándose y con razón) por las razones que llevan a una cadena de televisión a marear a los seguidores de una serie cambiándola de horario o emitiéndola a horario tan intempestivos que para verlas se recomienda usar el video.

Pues bien yo sólo veo una razón que es la obvia, el dinero, cuando una serie se ha emitido tantas veces como lo hizo Sailor moon, los programadores de las cadenas deciden que esa serie ya no les puede dar más dinero, entonces, se ha de dejar de emitirla o bien se usa como relleno para un hueco en el que no saben que poner y no les apetece comprar nada nuevo para cubrirlo. Creo que ese es el caso de Sailor Moon .

Respecto a la segunda pregunta, yo mismo he oído esos rumores miles de veces, y otros sobre otras series que me interesaban pero hasta que no lo vea publicado, yo no me lo creeré.

**RUBÉN GARCÍA CABEZAS**
BARCELONA

Me cuenta desde sus horas bajas de estudio para selectividad (espero que todo bien), que es ferviente seguidor de todo aquello que puede ver desde su televisión y (supongo) televisión digital.

¿El manganime está en crisis?, para resolver eso debería hacer varias carreras y utilizar el ordenador de la NASA, ni sí, ni no ,ni todo lo contrario. Lo que sí que es cierto es que el panorama de manga y anime en España ha empeorado desde la llamada edad de oro de los Comics en el que se publicaba una serie y había que pelearse para conseguir el número que buscabas. Está el panorama tan mal como lo pintan, no lo creo.

Te agradezco el peloteo sobre la revista (siempre se agradece), y que quede claro que no respondo por mayores alabanzas.

¡Ah!, se me olvidaba, el dibujo curioso, está bien.

**ERIK ESTRADA**
MEXICO

Hay representación oficial en latinoamérica, para ser más exactos, en Argentina hay revista oficial.

Los problemas que me cuentas sobre los pequeños fallos gramaticales son los debidos a el idioma y los dejes que podemos tener a un lado del charco y al otro, pero en definitiva creo que todo se entiende perfectamente ¿no?.

Me cuenta sus aventuras para conseguir un número de esta revista, ¡Buf!, son más duras que algunas de las mías para conseguir algún número de alguna serie. Sólo te puedo decir que tu petición se la he pasado al Sr.Editor y ánimo. Y por favor, colorea los dibujos.

**ENMA (EMI) MARTÍNEZ**
BARCELONA

La verdad, cuando vi el sobre pensé que me habían mandado una bomba, pesaba como si llevara plomo, al abrirlo, vi dos dibujos muy chulos y una carta simpática que comienza con una disculpa por llamarme Dokan... Disculpas de cualo, no hay nada que disculpar, no pasa nada, lo


Natalia Ninomiya (Bogota)

decía como anécdota.

En cuanto a tus dudas sobre el dibujo, sólo te puedo decir que valor y al toro, no lo haces mal, y eso implica que lo haces bien, no tienes porque dudar de tu habilidad, eso ya lo harán otros a los que deberás mat... contradecir.

Si no sabes usar tramas no las uses, el método tradicional es igual que los nuevos, aunque yo te aconsejaría usar un ordenador y probar a ver que tal, y no desanimarse, eso es lo más fundamental de todo, el dibujo cambia con los años y normalmente es a mejor, porque nadie se queda estático durante años, todos leemos cosas que nos gustan, autores que nos deslumbran y todo eso nos permite evolucionar hacia un estilo propio de cada uno como la reunión de todo lo que has leído, copiado, imitado o improvisado. Suerte y no lo dejes

**BELÉN BONET**
**VALENCIA**

Me envía una serie de solicitudes, la primera es sobre los dibujos, pasados al coordinador que es el que decide (el malo de la película), que comente su carta... Hecho, que ponga la dirección, Hecho.

En cuanto al resto, que quitaran Slayers de emisión es una grandísima put... pero creo que todavía hay esperanza. Sobre Digimon se ha hablado, se hablará. Sobre las películas de Slayers, creo que sí, la serie tuvo relativo éxito así que muy tontos tendrían que ser los distribuidores para no traerlas, el cuando, más difícil de precisar.

Sobre el dibujo y el sobre... dejémoslo que son bonitos de ver.

**CRISTINA MIRAS**
**MURCIA**

Mira por donde, te publico la carta, el dibujo se lo he pasado al coordinador, es muy majo pero ¡¡¡mándalo a COLOR!!!.

Lo del código postal lo consultaré, eso no lo pongo yo, pero es posible que se traspapelara y se pusiera mal, gracias por avisar, auque las cartas seguirán llegando a pesar de estar o no el código postal, así que tarde o temprano os llegará turno, paciencia que aquí se lee todo y se contesta lo que se puede.



Ruben García(Barcelona)



Enma Martinez (Barcelona)

**MANGALINE COMICS**
**SEVILLA**

Llega el cartero y me echa otra saca al montón en la que sobresale y desequilibra un enorme sobre, que ya me tocaba leer.

De ella saque una foto (Eh!, ¡conozco a varios de la foto!, ¿Qué hacen allí?).

Un programa de actividades de la que iba a ser el I Salón del manga de Sevilla (La ultima noticia que tuve es que lo habían clausurado).

Y después leo la carta, el tema lo conocía, lo había oído, lo había criticado, había protestado y me había defendido. En ella cuentan la caza de brujas que fue sometido todo aficionado al rol, a los comics o a los videojuegos que se hizo en Sevilla, a raíz de los incidentes de histeria colectiva que se produjeron en Semana Santa, por un rumor que extendido como la pólvora. ¿Qué pasa en este país?, que todavía no pueden pensar que aquellos que jugamos al rol no tenemos por qué ser unos psicópatas, que por jugar a los videojuegos no nos aislamos del mundo, que por leer comics no somos ni unos críos, ni unos niños pijos ni unos pervertidos.

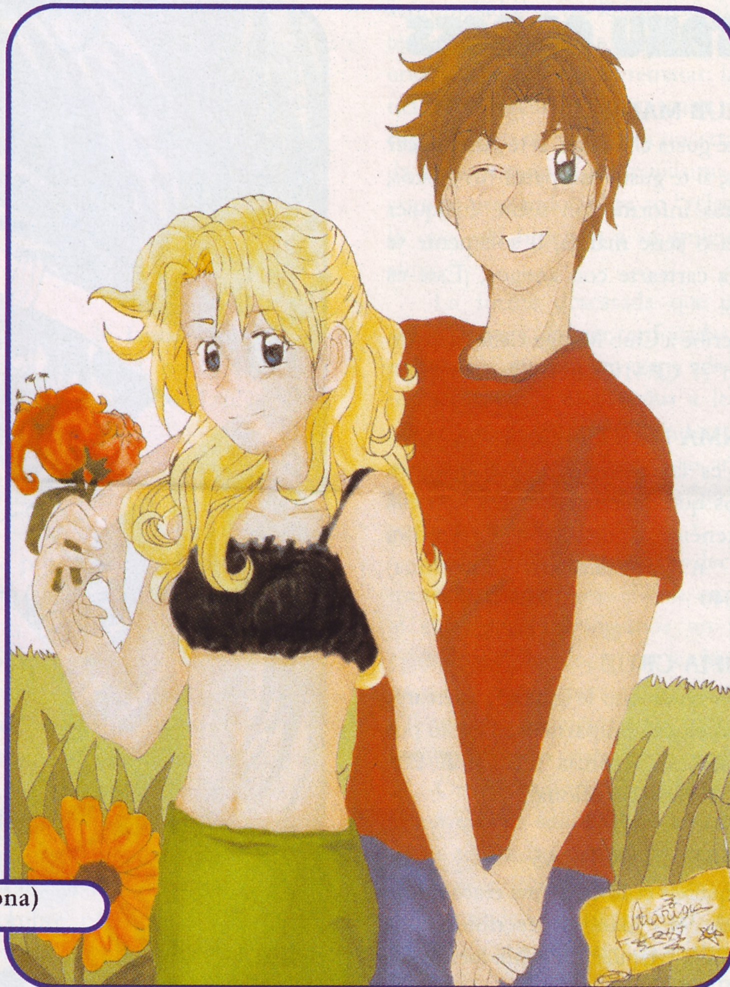
Yo desde aquí sólo puedo ofrecer y dar lo de siempre, apoyo y ayuda para lo que necesitéis, y un consejo, probar en casas de juventud, quizás si el ayuntamiento no cede ellos puedan ayudaros.

Bueno creo que el espacio no da para más respuestas pero, de todos modos, no me quiero quedar sin saludar a todos los que habéis escrito, una vez más, sin vosotros esto dejaría de ser una

sección de correo, y tendría que ponerme a cocinar (rico rico ).

Anabell Andrea Gallego (Colombia), Fátima Quintero (Sevilla), Gabriela Rodríguez (La Coruña), Natalia Ninomiya (Colombia), Mauricio Mera (Colombia), Raquel González (Tarragona), Cristina Momblonia (Sabadel), Myriam Aranaz (Navarra), Vanesa Casado (Málaga), Carmen Sedano(Madrid), Francisco Javier Gasay (Colombia), Enma Martínez Rosello (Barcelona... ¡Anda! me vuelve a aparecer por segunda vez...), Ana María Machin (Las Palmas de Gran Canaria), Marta Borrega (Barcelona), Lorena Lorenzo (Madrid), María Obregón (Venezuela), Midory (Argentina), Joselín A.Pérez (Venezuela), Jose Manuel Tabares (Tenerife) y a todos los que hacéis posible esta sección, es un placer leer vuestras cartas.

**Andrés G. Mendoza**



Marina Sancho (Barcelona)

Gloria Lopez Ortuño (Navarra)




Enviad vuestras cartas a:

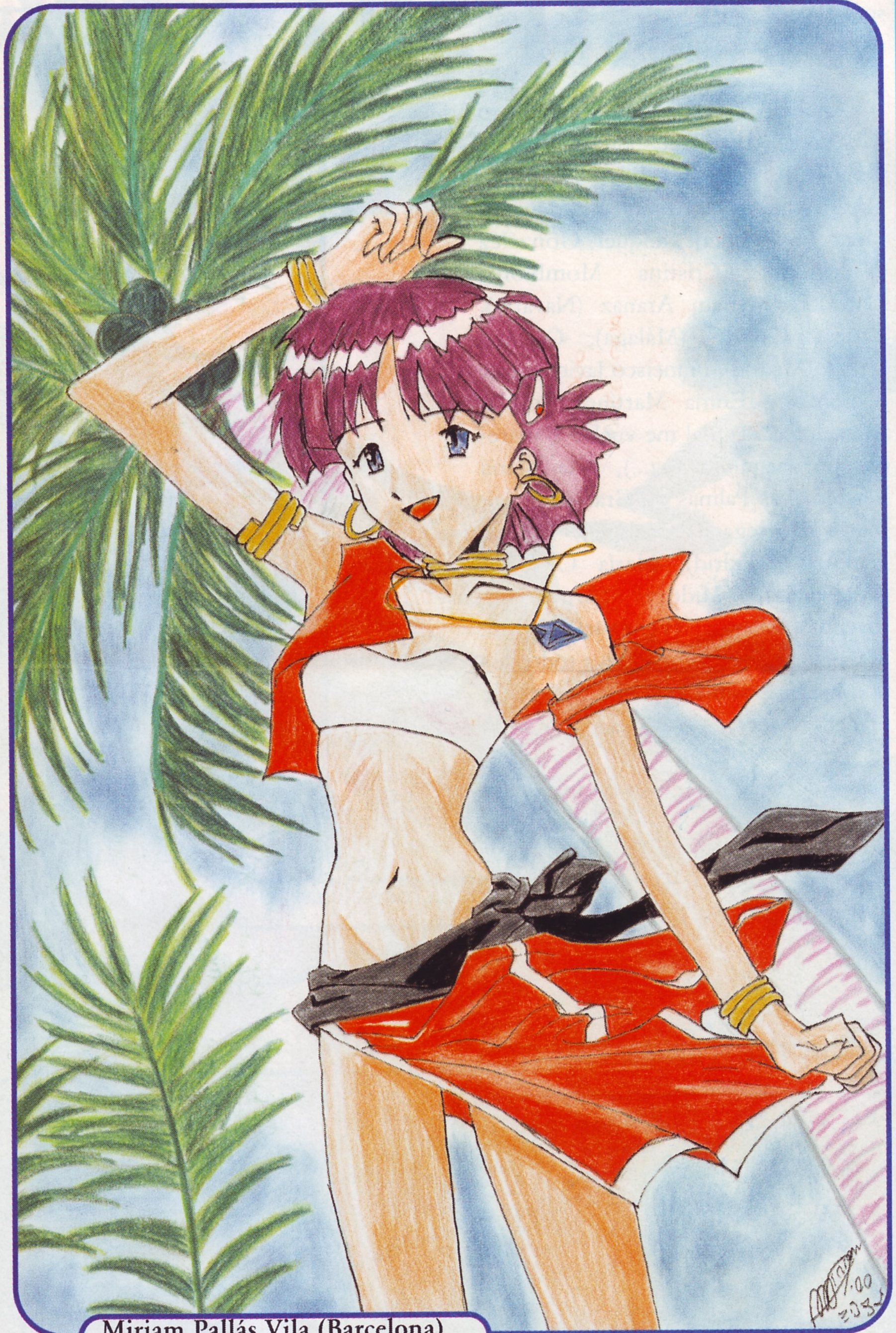
**Mailbox - Revista Dokan**
**ARES Informática, S.L.**
Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2 bis.
08970 Sant Joan Despí
(BARCELONA)

O bien por e-mail a:

dokan@aresinf.com

Os aseguramos que las leemos todas y contestamos tantas como nos resulta posible.

## OTAKU ADRESS



Miriam Pallás Vila (Barcelona)

### CLUB MANGA

Si te gusta el manga, si te gusta hacer amigos, si te gusta compartir tus gustos, si buscas información sobre cualquier película o serie manga, o solamente te gustaría cartearte con amigos, ¡Éste es tu club!

Escribe a Club Manga Calle Maestro Falla, nº77 CP.410006 Sevilla.

### ENMA MARTÍNEZ

Sí, es la tercera vez que apareces, para los que queráis escribiros con ella aquí tenéis su dirección C/Amtoni Gaudi nº12 Lentelles (Barcelona) CP.08540

### SOFÍA CRUZ

Una chica que le gustaría cartearse con gente que compartiera su gusto por el manga. C/Manresa nº9-15 2º 2ºA 08630 Abrera (Barcelona).

### CARMEN PORRAS

Si queréis conocer a una chica que le encanta el manga, escribidme a Urb/Poeta Manuel Ruiz Madueño nº9 3ºB CP.14940 Cabra (Córdoba).

### JANET-CHAN

Una fan ferviente de Marmalade boy, si queréis escribirle hacerlo a: Ave/Jose Antonio nº14 5 izda CP.39770 Laredo.

### AGNES VINYETA

Escribirle y preguntarle por el incidente de su impresora a Av Montserrat nº14 CP.08570 Torello (Barcelona)

### SARA PEREC

Hola, soy una otaku de Tenerife de 14 años, me gustaría cartearme con otakus de todas partes, especialmente de Tenerife. C Benito Pérez Galdós nº33 4ºD CP.38007 S/C de Tenerife.

### NATALIA ABELLÁN

Es una otaku de 14 años que le gustaría escribirse con gente de todas las edades C/Huelva nº92 7º 1º 08020 Barcelona.

### HINAGITU TAMANO

Es una otaku de 15 años a la que le gusta entre otras Sailor Moon. C/Playa de Marbella nº5 2ºB CP.41009 Sevilla.

### MANUEL OLIVER

Un otaku de 14 años, fan de Evangelion, Ah mi diosa entre otros. Promete contestar C/Riera nº3 5ºH 43480 Vila-Seca (Tarragona).

### JAVIER NAVARRO

Me gustaría cartearme con chicos/as me da igual la edad y de dónde sean, tengo 18 años y me gusta todo el manga, dibujar y los juegos de rol.C/Asturias nº2 5ºA CP.28700 S.S. de los reyes (Madrid).



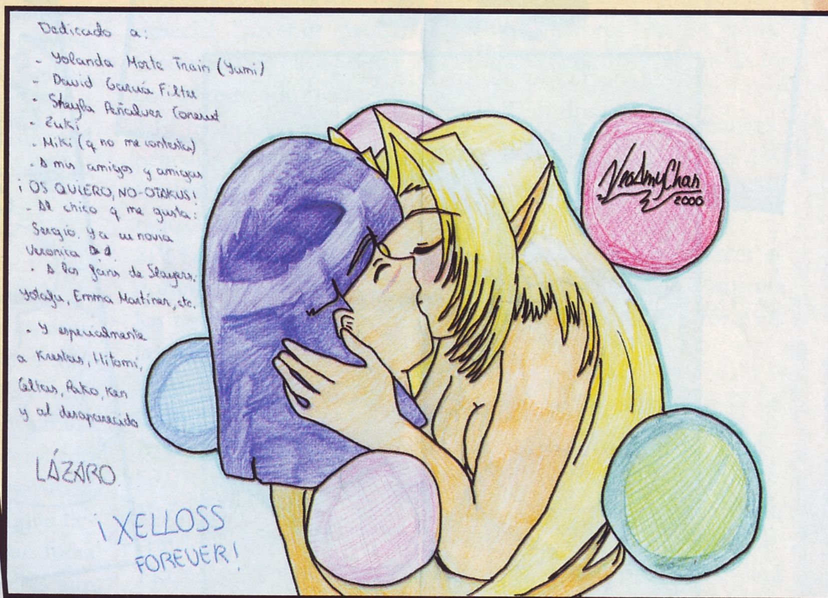

Consuelo Moreno (Albacete)



Ana Ruiz (Málaga)




Mercedes Pino (Málaga)




Belen Bonet Ferre (valencia)

# Art Gallery




Cristina Gonzalez (Navarra)



sofia cruz alves

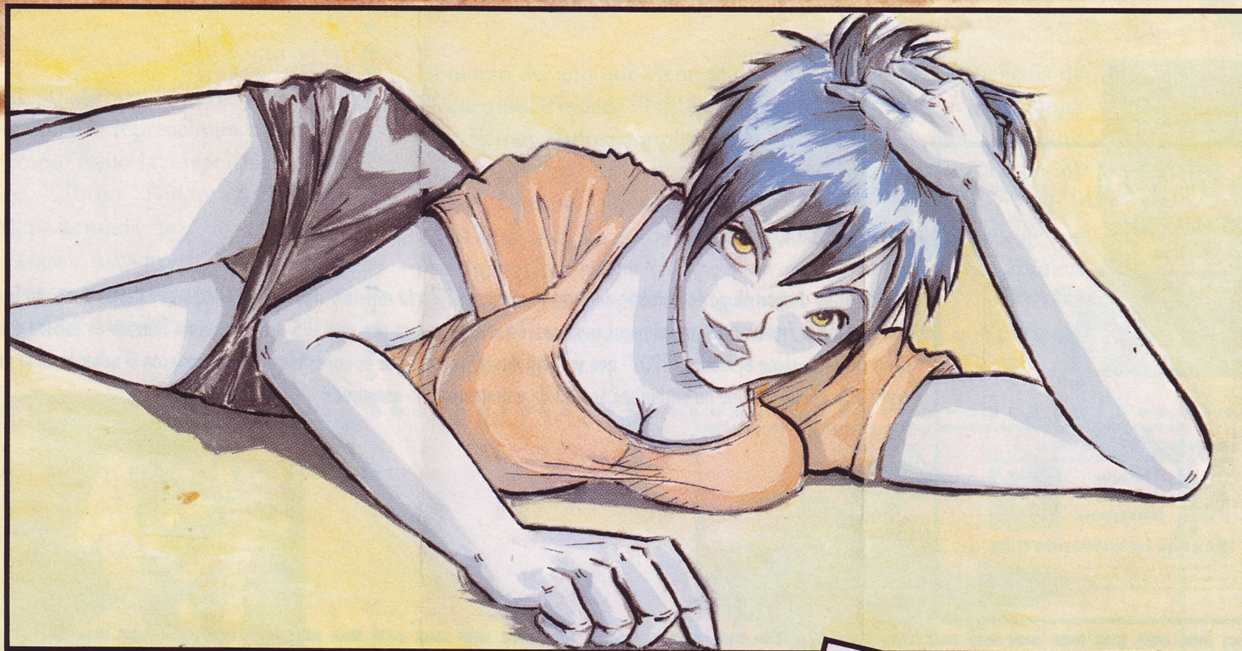




Vanessa Faraldos Carrocera



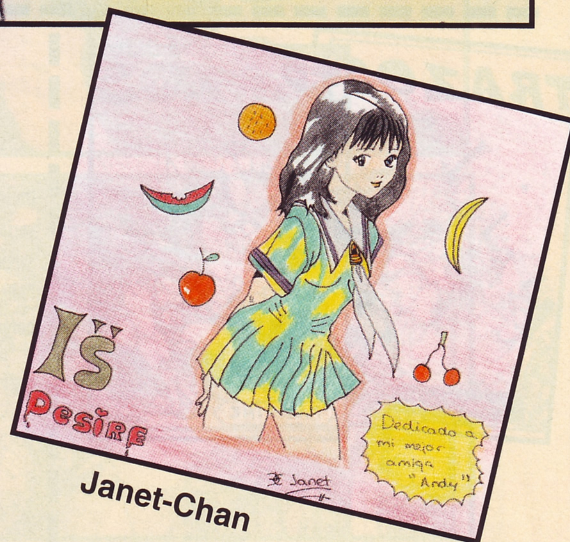

Margarita Artiles (Las Palmas)



Javier Martinez Romero (Gerona)




Consuelo Moreno Argandoña (Albacete)




Janet-Chan

Esperamos vuestros dibujos. Enviadlos a:

**Art Gallery Dokan**
**Ares Informática, S.L.**
Avda./ Mare de Deu
de Montserrat 2 bis
09870 Sant Joan Despí
(Barcelona)

¡No los enviéis a la dirección antigua!

# Fanzinerama

Parece ser que el mundo de los fanzines es un mercado en alza, ultimamente, en la redacción recibimos muchos fanzines que desean ser reseñados, y algunos de ellos esconden en su interior verdaderos diamantes en bruto del mundo de la ilustración. Recordad que podéis enviar vuestros fanzines a la dirección de siempre: Fanzinerama - Revista Dokan. Ares informatica, S.L.. Avda./Mare de déu de Montserrat 2-bis - 08970 Sant Joan Despí (Barcelona).




**DRAGON MAGAZINE**

**Nș15**

83 PAG.-DIN-A5 b/n 195 PTAS

Los chicos de dragon Magazine acaban de sacar el número 15 de su revista y tras todo el tiempo que llevan haciendo fanzines no han perdido la frescura de sus primeros números. La verdad es que por sólo 195 nos ofrecen un fanzine de calidad con muchas cosas curiosas, como el manga "TROY" que ya lleva dos números y que es imposible no troncharse con él además de la sección del acertijo de Conan que me ha encantado.Son 83 de entretenimiento asegurado.

Dragon magazine
C/Tarragona 9,2ș,2Ș, 25005 Lleida
dragonmagazine@latinmail.com




**TRAZOS**

**Nș 3**

43 PAG. DIN-A5 b/n 225 PTAS.

El fanzine Trazos cada vez que saca un número nuevo se supera a sí mismo, en este último número aunque su precio con respecto al número anterior ha subido 30 ptas han mejorado la calidad del papel y los dibujantes que colaboran en él cada vez van puliendo más su estilo como Javier Mena que ha mejorado increíblemente desde el trazos nș 2, su comic "por un tótem" es de lo mejorcito que he visto en fanzines aunque su guión deja mucho que desear.

TRAZOS
C/Alonso de Ojeda nș 11, 1ș, 1
29600
MARBELLA (MALAGA)
TRAZOS@OLE.COM




**TINTA EXTREMA**

**Nș 1**

47 PAG. DIN-A5 b/n 200 PTAS.

Un fanzine especial de los chicos de A.D.A.M. Huesca-Lleida con varias historias de dibujantes noveles de la zona como Javier Teixido o Rafael López. A reseñar el comic de Alberto serena "Alissia" que aunque todavía está un poco verde en el tema parece que tiene un futuro bastante prometedor.




**COMIX KAZE**

**Nș 6**

24 PAG. DIN-A5 b/n GRATUITO

El fanzine que cada dos meses nos ofrecen los chicos de Comix kaze se me hace pequeño teniendo en cuenta lo que podrían llegar a hacer si quisieran. En este último número comienzan un concurso de dibujo, sólo has de mandar un dibujo de tu personaje de manga favorito y otro con el personaje de manga que más odies.

A.D.A.M. Huesca-Lleida
ESPACIO JOVEN
COMARCAL DE MONZÓN
Parque de la Azucarera s/n
22400 MONZON
(HUESCA)



Vol. 6



Vol. 7



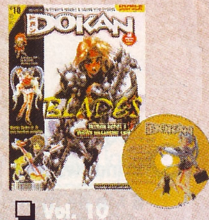
Vol. 8



Vol. 9



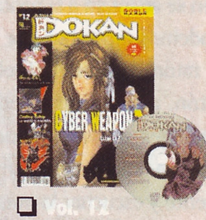
Especial KOR



Vol. 10



Vol. 11



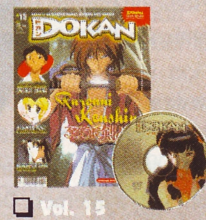
Vol. 12



Vol. 13



Vol. 14



Vol. 15



Esp. C. Tsubasa



Vol. 16



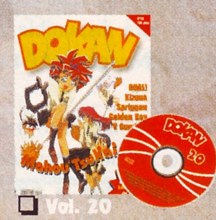
Vol. 17



Vol. 18



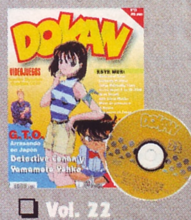
Vol. 19



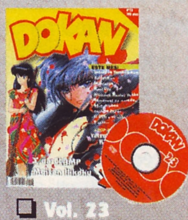
Vol. 20



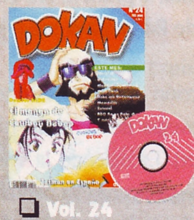
Vol. 21



Vol. 22



Vol. 23



Vol. 24



Vol. 25



Vol. 25

**Datos Personales:**

Nombre: ____________________

Apellidos: ____________________

Dirección: ____________________

Código Postal: __________ Teléfono: __________

Población: ____________________

Provincia: ____________________

País: España ____________________

**Modalidad de pago:**

- ☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática, S.L.
- ☐ Contra-Reembolso (+300 ptas. de gastos de envío.
- ☐ Con tarjeta de Crédito.

N.I.F. __________

VISA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

MASTER CARD ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Firma:

Fecha Caducidad ____ / ____ / ____

## Ahórrate 2.000 ptas. y suscríbete a DOKAN por sólo 7.540 ptas.

☐ **Sí, deseo suscribirme a DOKAN a partir del número ☐ y recibir los 12 números en casa.**

**Recortar o fotocopiar este boletín y enviarlo a la siguiente dirección:**

**Ares Informática, S.L.**
**DOKAN, Revista de manga y anime.**

**C/. Mare de Déu de Montserrat 2,**
**08970 Sant Joan Despí (Barcelona)**

**o enviarlo por FAX al n.° (93) 477 22 84 o llamando al teléfono (93) 477 02 50**

### REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.
Es necesario instalar un navegador de Internet para visualizar algunas partes del CD (aunque no se disponga de conexión a Internet). Desde el programa de instalación es posible instalar Microsoft Internet Explorer 4.01, pulsando el botón 'IE4.01'. También está disponible en el CD el programa Netscape Navigator 4.04 en el **directorio NS**.
Para visualizar E-manga es necesario instalar Macromedia Shockwave. Si tiene conexión a Internet puedes instalarlo desde la siguiente dirección: **http://www.macromedia.com/shockwave/download/**
También es posible instalarlo desde el CD pulsando el botón 'Complementos' del programa de instalación.
Para ejecutar archivos de sonido o video hay que tener instalado algún programa capaz de utilizar estos programas.
En el **directorio MPLAYER** del CD se incluye Microsoft Media Player que soporta archivos **WAV, AIFF, MID, MP2, MP3, AVI, MOV, MP2, MP3, RA** y video **MPEG**.
Para reproducir archivos **MOV** no soportados por **Media Player**, se incluye el programa **Quick Time for Windows** en el directorio QT del CD.
Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

### FUNCIONAMIENTO DEL GESTOR

Al iniciar **Dokan** aparece una pantalla donde vemos un botón de apagado y encendido. Pulsando sobre este botón aparece la cabina de control del programa, donde una simpática señorita, en la parte central, muestra las diferentes secciones del CD-ROM de Dokan. Para salir, hay que pulsar el botón de apagado y encendido desde esta pantalla.En la parte inferior de la pantalla tenemos un panel de control con 3 botones y una palanca de mando. Los botones de la izquierda (flechas) sirven para seleccionar la opción que deseamos utilizar. La selección se destaca con una figura móvil y aparece en el mini-monitor de la derecha. Una vez escogida la sección hay que pulsar la palanca. Para cada sección aparece una pantalla de aspecto diferente, pero con el mismo funcionamiento: selección con los botones de la izquierda (flechas), ejecución con la palanca y vuelta atrás con el botón de la derecha (cruz). Las secciones del CD-ROM de Dokan son:

E.Manga: Una vez escogido el E-Manga que queremos ver y pulsando sobre la palanca, aparece la pantalla de visualización. Esta pantalla muestra en la parte superior una serie de botones, y el resto de la misma muestra el E-Manga seleccionado. Para cerrar hay que pulsar sobre el botón de la derecha (cruz).
Si no has instalado Macromedia Shockwave en tu ordenador, el programa intentará conectar a Internet para descargar los archivos de la Web de Macromedia, por lo que se puede producir un retraso hasta la aparición de E.Manga. Dependiendo del ordenador, la primera vez que se inicia la visualización de E-Manga el proceso puede ser un poco lento.
Otaku Webs: En esta sección podemos escoger entre varias Webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Escogiendo la Web por la que queremos navegar aparece la pantalla de visualización en la que las teclas de la derecha (flecha) permiten ir adelante y atrás dentro de las páginas visitadas. Si alguna parte del Web no está en el CD, se intentará obtener directamente de Internet (si se dispone de conexión).
Algunas páginas contienen texto en japonés. Una vez instalado el soporte de lenguaje japonés, para cambiar el juego de caracteres, usa la opción 'Fuentes' del menú 'Ver' de Internet Explorer y escoje 'japonés (Selección automática)'.
Jukebox y Video: Simplemente hay que escoger un sonido o video de la lista y pulsar la palanca. Aparecerá la aplicación que esté predeterminada en el sistema para escuchar o ver ese archivo. Es conveniente instalar el programa Media Player, incluido en el directorio MPLAYER del CD, que reproduce la mayoría de archivos de sonido y Video. Para algunos archivos de video .MOV, hay que instalar el programa Quick Time incluido en el directorio QT del CD.
Art Gallery: La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas y pulsando sobre la palanca aparece la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz, permitiendo volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsala con el botón izquierdo del ratón: la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande, podemos movernos por la misma arrastrando el ratón. Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparece un menú que ajusta diversas opciones de visualización como guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes. Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.
Made In Japan: Escogiendo una aplicación de la lista y pulsando la palanca se ejecuta el programa de instalación de la misma. Si la aplicación lo permite, al escogerla se ejecutará desde el CD-ROM. En algunas aplicaciones se encuentran los archivos originales del programa en formato ZIP dentro del directorio PROGS del CD-ROM para realizar una instalación manual.
Si se incluyen temas para el escritorio en el CD es necesario tener instalado Microsoft Plus! para poder cambiarlos. En caso contrario, hay que acceder a los iconos, gráficos y sonidos directamente desde el CD.

### NOTAS

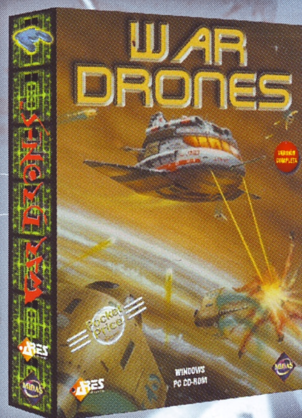
El programa DOKAN no funciona con Windows 3.1. Los usuarios de este sistema pueden acceder directamente al CD. La estructura del CD es la siguiente:
SONIDO (archivos de sonido)
VIDEO (archivos de video)
ART (imágenes)
PROGS (sección 'Made in Japan')
WEBS (sección otaku webs)
EMANA (sección E-Manga)

La mayoría de las webs y algunos programas utilizan nombres de archivos largos, por lo que no se pueden utilizar en Windows 3.1. La reproducción de música al visualizar imágenes necesita un ordenador y una unidad de CD-ROM rápidos, ya que los archivos de música MP3 requieren mucho tiempo de proceso del ordenador. Las versiones antiguas de Quick Time impiden la reproducción correcta de los archivos MPEG de video. Es recomendable desinstalarlas y utilizar la versión de 32 bits incluida en el CD.

Para consultas técnicas enviar un E-mail a la siguiente dirección: jgy@intercom.es (nuestro servicio técnico)



# ELIGE TU AVENTURA



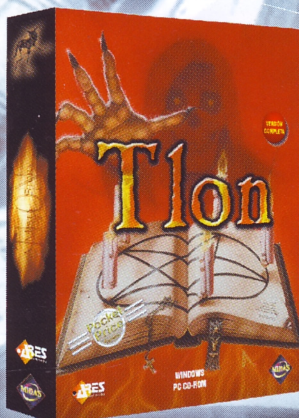
Combate Aereo



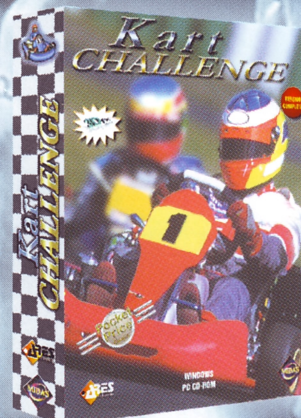
Arcade



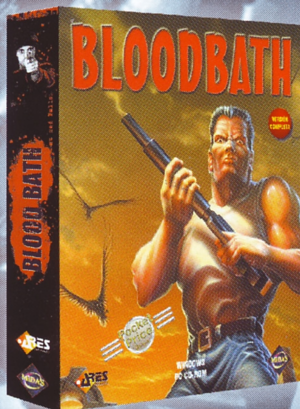
Estrategia



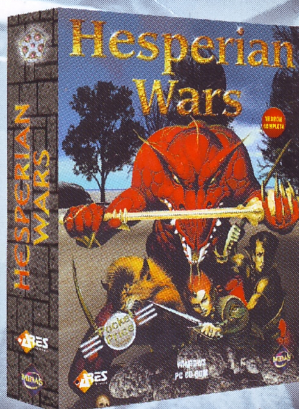
Aventura Gráfica



Competición



Tiro al Blanco



Rol



Aventuras

Lo encontraras en:







